SUPER DICAS

Estratégias

PlayStation 2 • PSOne • Xbox • GameCube • Nintendo 64
Game Boy Advance • Game Boy Color • Dreamcast

#04
R$ 5,50

CENTENAS DE DICAS

- SOCOM: US Navy Seals PS2
- Fear Effect PSX
- Midnight Club 2 XB
- Sonic Adventure DX GC
- Quake II N64
- Tomb Raider: The Profecy GBA

PSOne

FINAL FANTASY ORIGINS

- Dois RPGs clássicos detonados passo a passo

PS2 e PC

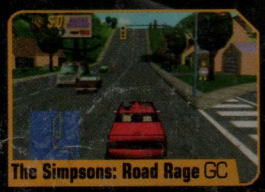
TOMB RAIDER ANGEL OF DARKNESS

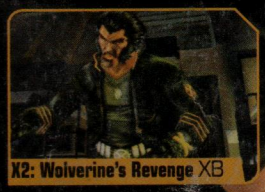
Lara Croft está de volta!

- Termine já essa aventura sombria com nossa estratégia completa

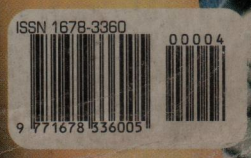
E mais!

Shinobi PS2


The Simpsons: Road Rage GC


X2: Wolverine's Revenge XB

ISSN 1678-3360



NADA MAIS SERÁ COMO ANTES...

A sua revista Nintendo World está mais power do que nunca.
Na edição deste mês, você já encontra dicas, reviews e matérias
exclusivas da revista americana Nintendo Power.
Voe para as bancas !

Soul Calibur 2
detonando tudo no GameCube

visite nosso site: www.heroi.com.br

E mais:
Megaman em dose tripla
Billy Hatcher and the Giant Egg
Mario Golf: o bigodudo arrasa no taco
Advanced Wars 2: mobilize suas tropas !

NINTENDO POWER

REVISTA Nintendo WORLD

CONRAD EDITORA

EDITORIAL

Nas duas últimas edições, detonamos tudo o que tinha para ser detonado nos maiores games de **Yu-Gi-Oh!**. As cartas com dúvidas diminuíram e recebemos mais com elogios. Outro tipo de carta, porém, continua chegando à nossa redação. São diversas chegando diariamente com dizeres do tipo "Eu quero ganhar um PlayStation 2, a dica errada é...". Aviso aos leitores: galera, a promoção "Descubra uma Dica Errada e Concorra a um PS2!" aconteceu apenas na primeira edição da **Super Dicas & Estratégias** (dezembro de 2002), e a vencedora teve seu nome divulgado na segunda edição. Mas, calma, que outras promoções vêm por aí, prepare-se... E continue enviando suas cartas.

De volta aos games, enquanto não chega a nova onda de jogos **Yu-Gi-Oh!** (programada para o final deste ano), nós detonamos o mais novo game de Lara Croft. Depois de um jejum de quase três anos, nossa aventureira favorita estrela **Tomb Raider: The Angel of Darkness** para PlayStation 2 e PC. Para a galera do PSOne, nada melhor que duas aventuras em uma: **Final Fantasy Origins**. Desvendamos todos os segredos do remake dos dois primeiros games da maior série de RPGs do mundo. Claro que não poderia faltar uma penca de dicas, então, preparamos onze páginas recheadas com truques para os melhores games de oito plataformas. Divirta-se!

Participe da Super Dicas & Estratégias enviando suas críticas, elogios, reclamações e dicas para:

Rua Simão Dias da Fonseca, 93
Aclimação – São Paulo/SP
CEP: 01539-020

ÍNDICE

ESTRATÉGIAS

04 TOMB RAIDER: THE ANGEL OF DARKNESS — PS2
22 FINAL FANTASY I — PSX
28 FINAL FANTASY II — PSX

DICAS

36 PLAYSTATION 2
38 PSONE
39 XBOX
40 GAMECUBE
42 NINTENDO 64
43 GAME BOY COLOR
44 GAME BOY ADVANCE
46 DREAMCAST

CONRAD EDITORA

SUPER DICAS

CONSELHO EXECUTIVO
André Forastieri
Cristiane Monti
Rogério de Campos

REDAÇÃO
Diretora de Redação
Noelly Russo
Editor Executivo
Renato Vilíegas
Editor
Fabio Santana
Revisora
Andréa Aguiar
Colaboradores
Eduardo Trivella, Jefferson Kayo (textos), Michelle Veronese (edição de textos), Antonio do Amaral Rocha (arte e projeto gráfico), Ana Franco, Homero Letonai, Kelven Frank (arte)

PRÉ-IMPRESSÃO
Supervisor
Alexandre Monti
Secretário Gráfico
William Domingos
CENTRO DE TRATAMENTO DE IMAGENS
Coordenador
Alexandre Cardoso da Silva
Escaneamento e Tratamento de Imagens
Ednilson Carlos de Moraes

PRODUÇÃO GRÁFICA
Gerente de Produção Gráfica
Priscila Santos
Coordenadores de Produção
Ed Wilson Dias
Alessandra Vieira

WEB
Coordenador de Conteúdo
Odair Braz Junior
Webmasters
Mateus Reis
Fernando Nogueira
Estagiário
Felipe Azevedo
Surfer
Cadu Simões

COMERCIAL
Diretor Comercial
André Martins

PUBLICIDADE
Coordenadora
Luciana Eschiapati
Executivas de Contas
Elaine Pazini
Fabiana Furlan
Assistente Comercial
Krisley Camilo
Tel.: (11) 3346-6075
publicidade@conradeditora.com.br

VENDAS
Gerente de Vendas em Bancas
Ana Paula Gonçalves
Gerente de Circulação
Aparecido Gonçalves

NEGÓCIOS
Diretor de Negócios
Décio Casadei
Gerente de Produto
Dirceu Darin
Assistente de Produto
Marcelo Spacca
Coordenador de Marketing
Isac Guedes
Analista de Novos Projetos
Flávia Tavares

ADMINISTRAÇÃO
Diretora Administrativo-Financeira
Ana Paula Duarte
Gerente Financeira
Solange Reis
Analista de Recursos Humanos
Sileide Fernandes Silva

TECNOLOGIA DE INFORMAÇÃO
Suporte Técnico
André Jaccon
Artur Augusto Martins

SUPER DICAS & ESTRATÉGIAS, Edição 4, agosto de 2003, é uma publicação da **Conrad Editora do Brasil Ltda.**

ATENDIMENTO AO LEITOR
Janaina Carvalho
Fone: (11) 3346-6082
Fax: (11) 3346-6076
atendimento@conradeditora.com.br

Redação, Administração e Correspondência:
R. Simão Dias da Fonseca, 93
CEP 01539-020
Aclimação – São Paulo/SP
Tel.: (11) 3346 6088
Fax: (11) 3346 6076
www.conradeditora.com.br

Impressão **Plural**
Distribuição **Dinap**

ANER

LARA CROFT TOMB RAIDER™ the angel of darkness

Direto das tumbas para o inferno

Por **Eduardo Trivella**

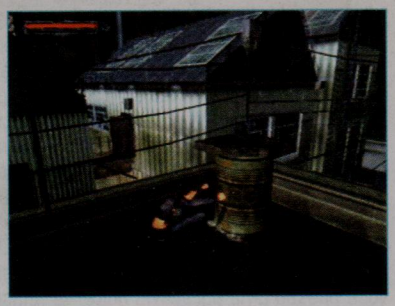
Lara Croft é uma mulher que dispensa apresentações. E, em seu mais novo game (o primeiro para PlayStation 2), ela deve limpar o nome, pois está sendo acusada injustamente de matar um velho amigo – aquele mesmo velhinho traíra que a abandonou no Egito em um outro jogo. Para conseguir ficar bem na foto novamente, Lara terá que fazer tudo o que aprendeu em games anteriores, além de alguns novos truques que vieram bem a calhar.

Como sempre, a mira é automática: é só sacar alguma arma que Lara apontará, sozinha, na direção do inimigo. Para trocar de alvo, aperte o botão ■. Existe também um botão para caminhar lentamente (R1), que impede que ela caia pelas beiradas de plataformas, e que também pode ser usado em conjunto com o botão de pulo para mais variações. Alguns movimentos, como rastejar de barriga no chão (▲ + R2), são pouco utilizados; e outros, como ficar igual a uma aranha na beirada de uma plataforma (segure L1 e aperte ↑ quando estiver nessa posição), nem precisam ser usados. Só que a animação é tão boa que vale a pena dar uma conferida.

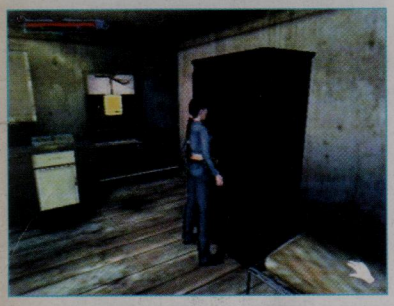
Apesar de tanta beleza, uma coisa precisa ser observada: TOMB RAIDER: THE ANGEL OF DARKNESS é um game cheio de bugs. Não são raras as vezes em que Lara flutuará pela tela, sumirá de repente, os controles não funcionarão, o jogo travará, itens sumirão... o que é uma pena, pois uma menina tão bonita como Ms. Croft não merecia um jogo com tantos paus (nada de pensamentos errados, hein, moçada?). Por isso, aproveite que o jogo permite e grave a todo momento. Principalmente naqueles em que um pulo errado resulta em Game Over. Se alguma coisa deste detonado não estiver dando certo, pode crer que seu jogo deu pau em algum lugar. Aí, a saída é resetar e começar de novo.

Feitas essas observações, acompanhemos as aventuras e desventuras do Anjo da Escuridão!

Parisian Back Streets

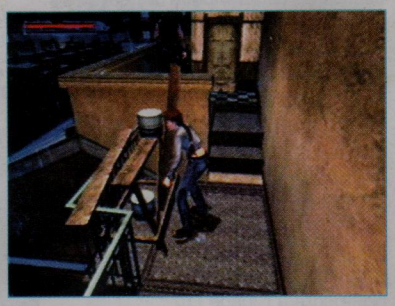


Pegue o chocolate (item de energia) na frente de uma porta e suba no caixote encostado na parede. Pule para a porta ao lado para pegar mais um item de energia, suba pela escada da parede e entre pela janela. Abra as gavetas para ganhar dinheiro e um chocolate e pegue os Antique Doubloons que estão no chão. O armário só pode ser aberto depois que você tiver o pé-de-cabra, portanto, se quiser, volte aqui mais tarde para pegar um colar.



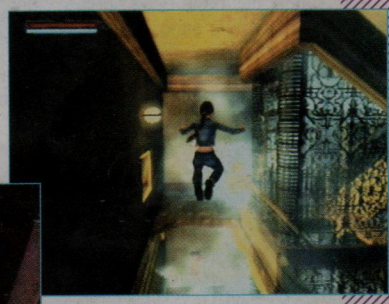
Saia novamente, pegue mais Doubloons e pare na beira da plataforma. Para chegar ao outro lado, pule para frente e, quando Lara estiver no ar, aperte ✖. Ela vai se agarrar na beirada e, depois, é só subir. Passe por cima da pequena grade e pegue mais um chocolate. Siga na direção oposta, pare no final do caminho, segure o botão de andar (L1) e pule para a pequena plataforma. Suba pelo cano e, quando Lara estiver pendurada, siga para a direita. Solte-se em cima do telhado e depois repita o movimento anterior. Desta vez, passe pelo canto do telhado até poder subir por uma abertura na grade.

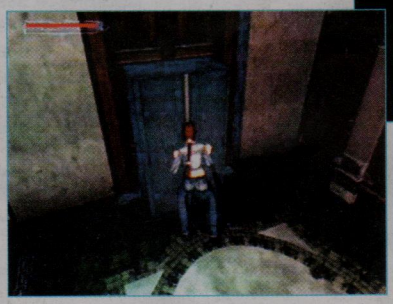
No telhado, áche um barril e puxe-o para trás. Desça pelo local que ele encobria e pegue o pé-de-cabra. Volte para cima, abra a porta com seu novo item e pegue a pistola M-V9 dentro do armário. Retorne ao local onde achou o pé de cabra e siga pendurado pela parede até o balcão à esquerda. Há um sentinela logo na curva da parede. Aperte o botão de stealth (L2) e caminhe sem fazer barulho para pegar a chave que está perto dele. Use a chave na porta de ferro um pouco para trás e desça.



Derelict Apartment Block

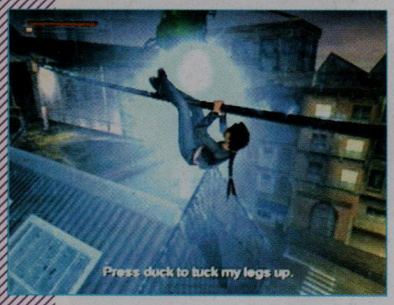
Puxe o armário para frente da porta para atrasar os guardas (não banque o valente e não volte para enfrentá-los). Você deve fazer as coisas rapidamente nesta fase, pois os guardas soltaram um gás tóxico. Suba as escadas, pulando os buracos e, quando chegar a um buracão por onde cai uma pedra, tome impulso e pule para o outro lado. Com o ✖, agarre-se na beirada e suba. Pegue as pílulas de energia no corredor, tire o armário de frente das escadas e continue subindo. Pegue o Medipack pequeno no corredor e passe pela porta perto dele. Abra os armários para pegar cartuchos e o K2 Impactor Battery. Saia dessa sala, pegue Health Bandages no corredor e puxe o caixote para perto das escadas. Suba em cima dele e pule para se pendurar no balcão e alcançar o andar superior. Abra a porta, pegue a chave do elevador no chão, a chave pendurada na parede e acione o gerador do elevador. Entre nele, desça ao primeiro andar, suba um lance de escada, abra a porta trancada e pegue a pistola Vector - R35 dentro do armário, além cartuchos e chocolate nas gavetas. Suba ao último andar e passe pela porta azul trancada.





Industrial Roof Tops

Suba a escada à sua frente e pendure-se no fio. Vá seguindo por ele e segure ▲ quando suas pernas não puderem passar.



Desça no telhado e proteja-se dos tiros dos guardas atrás dos caixotes. Pegue bandagens e escorregue pelas telhas de zinco até a abertura no meio delas. Use algum item para recuperar a energia que você perdeu na queda e passe pela porta. Pegue Doubloons no chão, passe por outra porta, pegue munição para a M-V9 no chão e um chocolate num caixote. Passe por mais duas portas e desça pelo cano.
Dentro desse galpão, pegue o item de energia antes de passar agachado por baixo da porta de metal. Pegue mais munição e um item de energia, depois, empurre o caixote de metal para baixo da escada da parede (Lara fica mais forte com esse movimento). Suba nele e pule para a escada, indo até a porta do galpão onde você estava anteriormente. Agora, há dois caminhos possíveis:
1) Entre, desça um lance de escada e pare na beirada. Aperte o ✖ para se pendurar e, depois, se solte para cair no nível inferior. Ande para a esquerda e tome impulso para correr pela plataforma e pular para o outro lado, agarrando-se em uma beirada. Vá para esquerda, suba, pegue mais cartuchos e passe pela porta no canto.

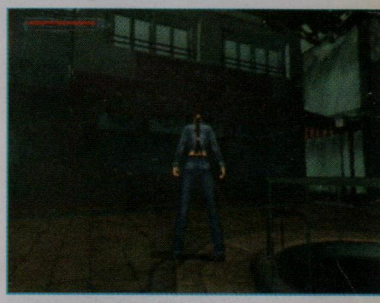
No final do corredor, abra a porta e pule para as escadas exteriores. Desça um lance, pegue Doubloons e suba até o telhado. Embolse mais alguns Doubloons e ande por ali até a fase acabar.
2) Suba até o topo, pegue cartuchos, escorregue pelas telhas, recolha as pílulas de energia e suba a escada. Pule para o prédio vizinho, pegue uns Doubloons e ande por ali até a fase acabar.

Margot Carvier's Apartment

Se você for simpática com mademoiselle e, em suas respostas, mostrar pesar com a morte de Werner, ganhará o livro de anotações do defunto. Se escolher respostas ríspidas, a velhota vai regular o prêmio e ainda chamará a polícia. A escolha é sua. (Se bem que você pode pegar o livro em uma gaveta da cozinha). Seja qual for a sua atitude, termine a conversa e pegue um anel de diamantes (Diamond Ring) numa mesinha do canto da sala, além de pílulas de energia na escrivaninha e uma garrafa de conhaque na cozinha. Faça isso rápido, antes que os caras cheguem e saia pela porta ao fim do corredor.

Parisian Ghetto

Agora os ambientes começam a ficar mais abertos e os itens menos importantes estão bem espalhados e, muitas vezes, aparecem novamente depois que você os pega pela primeira vez, o que torna redundante a sua exata localização neste guia. Portanto, vamos nos concentrar apenas no mais essencial.
Saia do vagão abandonado no qual você passou uma agradável noite e fale com os dorme-sujos que estão no fim da linha (isso não é em sentido figurado!) para tentar descobrir onde está um tal de Bouchard. Os vagabundos não sabem, mas indicam a espelunca conhecida como Café Metro. Para sair daí, suba no pedaço de cano grande ao lado do vagão e depois no próprio vagão.
Caminhe por cima do pedaço de trem e agache para chegar até o item de energia. Volte agachado um pouco para trás e suba pela grade até o passadiço. Corra em direção ao buraco na grade e pule por ele. Converse com um cara que tem toda a pinta de traficante, escolhendo qualquer uma das alternativas, e você descobrirá que um serial killer conhecido como Monstrum está aterrorizando as ruas de Paris. Você também ouvirá outra sugestão de visita ao Café Metro. Lugarzinho famoso esse...
Circule a grade e pegue uma grana no final do caminho. Volte para perto do local de sua última conversa e passe pela porta dali. Do outro lado, mais um pouco de lero-lero, desta vez, com uma profissional da noite. Paris é realmente a Cidade Luz...
A biscate indica dois caras que trabalhavam na boate do Bouchard e você terá que encontrá-los logo mais. Por enquanto, dê um rolê pelas ruas para conhecer o local. Se estiver perdido, olhe as placas das ruas e treine seu francês. A Rennes' Pawnshop, onde você pode vender os tesouros encontrados, fica no final da Cours La Seine e, no outro extremo, fica o bueiro que dá acesso ao falso esconderijo de Bouchard**. A Catedral de St. Aicard*** (que virou uma academia de boxe) e o Metropolitan ficam na Rue Dominique. A Willotree Herbalist, onde, conversando com o dono, você consegue mais umas dicas sobre Bouchard, fica na esquina da Dominique com Rue de Piolet. O famoso Café Metro fica na Place D'Arcade, logo ali no final da Dominique.



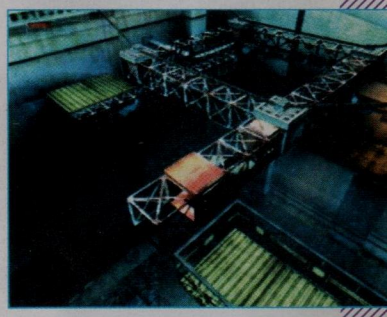
Depois de se habituar ao novo cenário, você terá que fazer uma visita a Bernard ou Pierre (os dois caras que a bitch mencionou). Os dois querem recuperar uma caixa que está na boate Le Serpent Rouge, mas você só pode escolher um deles. Portanto, depois de falar com um dos caras e aceitar a missão, o outro ignorará você.

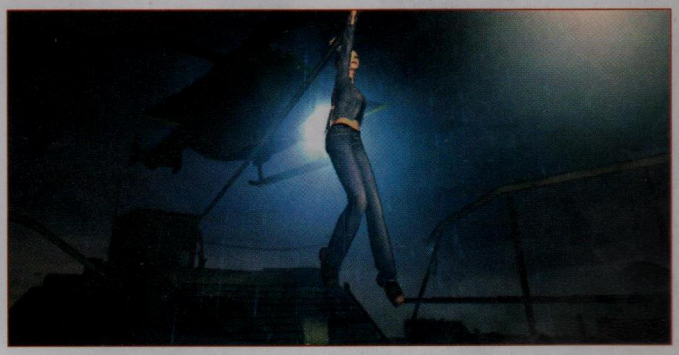
O faxineiro Bernard está no parque Metropolitan (ou Parc Du Lune) e sua tarefa é a mais fácil. Converse com o desocupado que fica no parque o dia inteiro e escolha sempre a segunda opção nos diálogos. Pagando 160 euros, você ganha uma chave e a obrigação de trazer de volta a caixa de Bernard.
O barman Pierre é dono do Café Metro e, se você o escolher, a parada é mais dura. Como Lara é uma garota durona (e você também) converse com ele escolhendo qualquer opção no diálogo e ganhe uma chave de acesso à boate.

Le Serpent Rouge a mando de Bernard

Vá para perto de Janice, a fácil, e use a chave para entrar na garagem da boate. Em cima da bancada ao lado do carro, acha-se o Socket Spanner; dentro dos armários, munição, itens de energia e uma Antique Flintlock, que não é usada em tiroteios, mas pode ser vendida por 320 Euros na Pawnshop.
Acione o elevador para levantar o carro e uma alavanca no canto da garagem para Lara se sentir mais forte. Arrombe a porta da sala de cima para arrebatar mais munição e outro trabuco para seu arsenal: a Desert Ranger. Desça pela abertura embaixo do carro, não esquecendo de pegar mais munição e energia pelo caminho, e suba pela escada do outro lado. Pegue uma garrafa de goró perto dos caixotes e acione duas vezes a chave de fusível. É bom estar armado, pois, finalmente, você terá a oportunidade de dar uns tiros. Zere o guarda assim que ele abrir a porta e avance até a próxima sala. (Daqui pra frente, o caminho é igual tanto para a missão de Pierre quanto para a de Bernard) Mate mais dois guardas e faça a limpa na sala. Acione um elevador de comida atrás do bar para pegar mais munição e suba até onde está o equipamento de DJ para achar um disco e acionar uma chave na parede. Uma sonzera começará a bombar e outros guardas dançarão ao som de seus tiros. Acabe com eles e suba as escadas.
Meta bala em quem aparecer pela frente e procure um caixote pequeno ao lado de um grande. Manipule-o de maneira a poder usá-lo como apoio para pular para estrutura metálica acima. Depois que parte dela cair, corra e se jogue para o outro lado, chegando ao andar superior. Uma dupla de guardas virá para cima, mas algumas balas são suficientes para lidar com o problema.
Recolha os itens do chão e se posicione próximo à estrutura metálica que fica subindo e descendo. Pule nela quando estiver bem baixa (cuidado para não apertar muito o direcional analógico ou Lara pulará além do alvo), vire para a direita e caminhe até a junção das vigas da estrutura. Quando ela estiver no alto, pule e agarre a beirada da plataforma, subindo logo em seguida.
Suba a escada da parede e observe um pequeno baú na estrutura metálica à esquerda. Logo mais, você terá que voltar até ali. Seguindo em frente, desça escorregando e pule para uma plataforma. Pule para a segunda plataforma e corra em direção à estrutura de metal, pulando para se agarrar a ela no local perto do cano. Siga pendurado para a esquerda e suba na estrutura quando o cano não mais impedir essa ação. Do piso esverdeado, corra e pule na direção do telhado

azul. Você cairá em frente a uma porta que Lara não pode abrir, pois não é forte o bastante para isso. Por enquanto.
Dê um chute na ponte que se encontra na vertical e ganhe as forças de que precisa para abrir a porta do parágrafo anterior. Faça isso e se posicione de frente para o console com duas alavancas: a da esquerda move o conjunto de quatro holofotes, colocando sempre um deles em uma posição ✖; a da direita leva o holofote dessa posição ✖ para o baú que você viu agora a pouco. Leve o holofote em curto circuito para a posição ✖ e, depois, para o baú. Abra-o e você terá a caixa que Bernard tanto quer.
Volte para a sala das alavancas e fique esperto, pois um guarda surge de repente. Se descer as escadas, você encontrará um chocolate e poderá usar a última chave que achou para abrir uma porta lá embaixo e descolar um troco, mas é muito trabalho por pouca comida e dinheiro. Prefira a porta verde e vá descendo pelo lado de fora, até chegar à rua. Retorne ao Metropolitan para trocar uma idéia com Bernard. Ele vai dizer que a senha é "Pluit Noir" e o mandará procurar um cara ao lado da igreja.





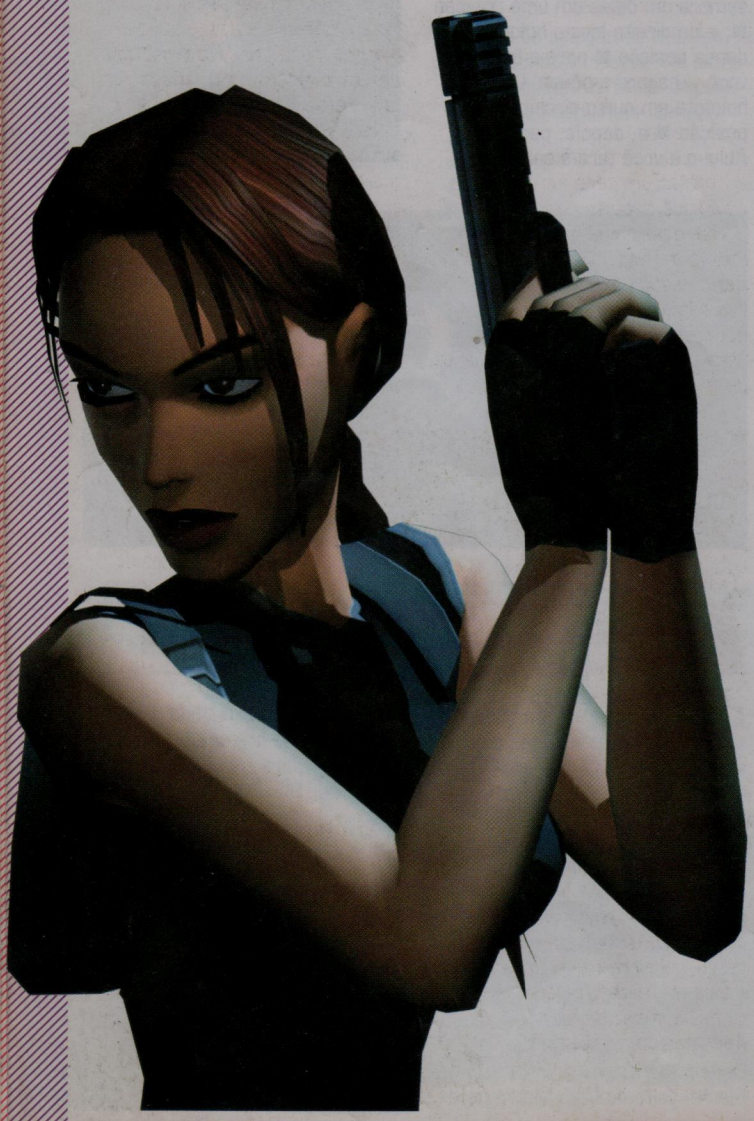
Le Serpent Rouge a mando de Pierre

Siga para o Le Serpent Rouge e veja Kurtis sair à toda com sua motoca. Você não sabe quem é Kurtis? Logo mais saberá!
Passe pela garagem e entre no beco onde há uma porta com a placa "Stage Entrance". Passe por ela e elimine o guarda na sala aos fundos para pegar a Stage Door Key, energia e muita munição.
Siga para o lado oposto, suba as escadas e abra a porta. Daqui pra frente, o caminho é igual ao descrito na missão de Bernard. Depois de recuperar o tesouro de Pierre, volte ao Café Metro para um cafezinho com o dono. Pierre resgata o que era seu e indica a ex-mulher para ajudar você na busca por Bouchard.

St. Aicard's Churchs

(pode ser feito a qualquer momento depois da entrada em Parisian Ghetto)

Entre na catedral, puxe ou empurre para a esquerda o bloco que está em frente a uma estátua e fique com as pernas mais fortes. Suba no bloco e, depois, na plataforma acima. Pendure-se na beirada e vá seguindo até uma pequena plataforma com um item de energia (descanse na primeira plataforma). Volte para o bloco perto da estátua e empurre-o para o outro lado. Faça tudo novamente por esse outro lado e você vai ganhar mais munição para suas pistolas. Em vez de descer depois de pegar as balas, continue seguindo pendurado até chegar ao final do caminho com uma grade que impede o caminho para um balcão. Dê um salto lateral e você poderá entrar na sala do órgão, onde há um anel de ouro no chão.
Volte para o centro da igreja, converse com o cara de branco perto do ringue e escolha um lutador para apostar. Não há como adivinhar o resultado da briga, por isso, grave antes de falar com o barrigudo. Se o lutador em quem apostou ganhar, você leva um relógio de ouro. Se perder, você fica um pouco mais pobre. Essa aposta é feita uma única vez, o que é mais um motivo para você gravar antes de iniciar a luta.



Falso Bouchard's Hideout

(pode ser feito a qualquer momento depois da entrada em Parisian Ghetto, mas somente depois de ficar mais forte em St. Aicard´s Church)

Apesar do nome em inglês indicar, este aqui não é o verdadeiro esconderijo do Broxar, ops, Bouchard.
Um pouco adiante de onde Janice faz ponto, há uma tampa de bueiro. Entre por ela, siga pelo túnel e pegue a passagem à esquerda. Suba no caixote e pule para se agarrar à parede onde os tijolos estão aparentes. Suba na plataforma de madeira e pule para a segunda plataforma. Agarre-se na parede acima e siga para a direita, subindo pela passagem. Passe com Lara rastejando de quatro por duas aberturas e você estará de volta ao Metropolitan, atrás de uma porta que dá para o parque. Pegue a grana e a munição caídas no chão e volte para a rede de esgoto.
Siga pelo túnel e pegue a passagem da esquerda.
No local onde há um abismo bem fundo, pendure-se na beirada que dá de encontro a um pedaço da parede quebrada. Siga pendurado por esse caminho até a abertura um pouco abaixo. Passe a mão no anel de diamantes e volte para cima. Tome distância, corra e pule para o outro lado. Recolha a munição e suba a escada, chute uma porta e pegue mais energia e dinheiro. Saia da imundície do esgoto e volte para a sordidez da vida criminosa parisiense.

St. Aicard's Graveyard

Se você entregou para Bernard a caixa encontrada no Le Serpent Rouge, vá conversar com o mal-encarado que está atrás da grade ao lado da igreja e entre no cemitério da maneira mais direta (e pule a parte que fala de Francine). Se tiver devolvido a misteriosa encomenda para Pierre, digite 15328 na porta, ali perto (uma tela à esquerda do mal-encarado), para se encontrar com Francine.
Converse com ela, pegue pílulas de energia e um relógio na estante e saia pela porta. Pule para a sacada em frente, passe por cima da grade e suba pelo cano. Corra, pois o caminho à sua frente pode cair a qualquer momento. No final, pendure-se na beirada e vá seguindo em frente. Solte-se na plataforma, agarre a corda e vá para o outro lado. Pendure-se na beirada da sacada e caia para o cemitério. Dê balinhas de chumbo para o cãozinho e pegue energia atrás de um dos mausoléus. Suba em algum desses mausoléus e vá pulando de telhado em telhado até chegar a uma área cercada com uma estátua de anjo (há também uma plataforma oculta por vegetação onde há um chocolate).
Abra a porta com cruz e Lara se sentirá mais forte, além de conseguir mais um pente de munição. Saia daí e alcance, pelos mesmos métodos, outra área cercada. Entre em mais esse mausoléu e pegue os itens. Volte até a estátua de anjo, suba no pedestal e empurre a estátua, revelando uma passagem.

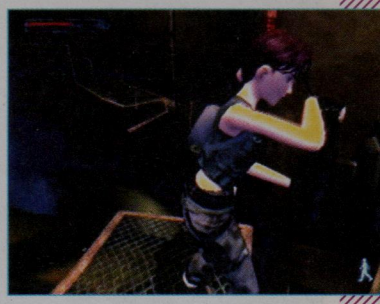
Verdadeiro Bouchard's Hideout

O chão a seus pés vai ruir e você pode até cair. Se isso acontecer, procure a parede em que você pode grudar e suba novamente. Cruze o grande buraco pendurando-se no cano da parede. O próximo buraco você pode pular correndo ou nadando por baixo, se cair, ou ainda se pendurando na parede e ir avançando. Também pode usar uma combinação das três coisas para chegar a um beco sem saída com uma instalação em curto-circuito e uma pedra que pode ser puxada, remexendo uns entulhos atrás dela. Faça isso e chute a grade ali de perto para passar rastejando. Mate o rato para ter mais sossego. Do outro lado, recolha munição, passe por duas portas e vire à esquerda.
Nade até a outra margem do buraco, saia da água e entre pela abertura da parede no final do corredor. Passe à sala seguinte e mostre que Lara é uma boa menina roubando o kit médico que está ao lado do moribundo na cama. Vasculhe as salas dessa área e encontre munição na mais escura delas. Depois, passe pela porta que pode ser aberta e conheça o cara que você tanto procura: Bouchard.
Escolha a segunda opção no diálogo. Se escolher a primeira, Bichard, ops, Bouchard mete uma bala nos peitões de Lara. Nas outras escolhas, qualquer opção é válida. Sua próxima missão é entregar os passaportes dados por Bouchard para Renees, o dono da loja de penhores (Panwshop). Puxe a alavanca da sala e passe pela porta que se abriu. Pegue a munição no chão e encoste o caixote na grade. Suba nele, pule para a plataforma acima, puxe a alavanca e volte para a sala de Bouchard. Passe pela porta aberta e você sairá na igreja. Não perca tempo e vá direto para a Pawnshop.
Ao entrar, você vê um sujeito misterioso saindo. Sem se preocupar muito com responsabilidades, Lara simplesmente deixa os passaportes em cima do balcão. Passe para a sala dos fundos da loja e você verá que Rennes foi morto. Pegue a carteira dele no chão e vasculhe dentro dela para achar um código (14529). Digite esse número no cofre e pegue todos os itens lá de dentro (explosivos, mapa dos esgotos ao redor do Louvre, mapa das escavações arqueológicas, pistolas de dardos tranqüilizantes e de choques elétricos e munição). Quando pegar o último item, lasers serão acionados, a porta se fechará e os explosivos entrarão em contagem regressiva. Abra a porta apertando o botão na parede e saia pelo alçapão do chão. Corra junto à parede para não ser atingido pelo fogo e caia no buraco no final do caminho. Corra antes que Lara vire maminha grelhada e assista a uma seqüência com Kurtis e depois a outra com os membros do Cabal, grupo criminoso que procura as Obscura Paintings.

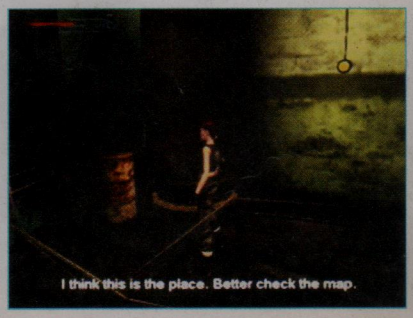
Louvre Storm Drains

Siga em frente até ver água. Um chocolate no esgoto geralmente não é coisa boa, mas esse aqui é limpeza. Pegue-o e suba as escadas para outro item de energia. Desça de volta, siga pela água e pegue a primeira à esquerda. Entre na água e nade até uma escada. Suba e veja que há uma válvula que você ainda não consegue girar. Continue em frente, pegue a munição no corredor e avance até a queda d'água.
Ache um cano e suba por ele até uma plataforma. No final dela, acione a chave que interrompe o funcionamento de um ventilador gigante. Desça pelo cano e siga pelo túnel diretamente em frente a ele. Suba a escada no final e vire as hélices do ventilador para poder passar no meio delas. Pegue a munição no corredor antes de girar a válvula no final. Volte pelo mesmo caminho e suba aquele mesmo cano. Passe pelo caminho estreito no meio das águas, acione a válvula e pegue mais munição. Perto de onde você está, há uma escada quebrada. Pule nela e vá subindo até encontrar um cano horizontal no qual você pode se pendurar. Utilize-o para chegar à válvula, acione-a e volte. Em vez de voltar tudo, desça em cima da viga listrada e entre na abertura que tem uma luz amarela em cima para garantir mais um pente de munição.

Desça tudo, volte até aquela primeira válvula que você viu na fase e gire mais essa bichinha. Mergulhe na queda d'água e siga pelo único caminho que existe. Quando puder respirar novamente, suba pela grade, pendure-se no cano e siga até a metade do caminho, soltando-se na viga listrada e acionando mais uma válvula na extremidade dela.

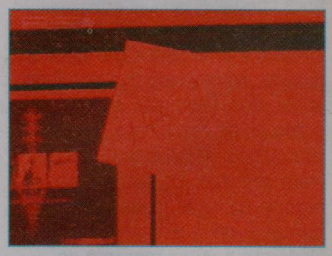


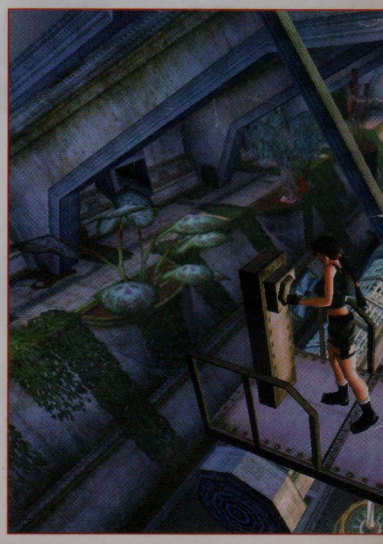
Pendure-se novamente no cano e termine a travessia. Suba pela grade até uma plataforma no alto e pule um buraco para chegar à última válvula. Gire-a e passe por baixo da grade ali perto, escorregando de forma ligeira até lá embaixo. Suba mais uma vez por aquele cano que você já cansou de subir e chegue até o topo, parando naquele local de onde a água saía. Entre ali e passe para a sala seguinte.
Siga em frente e desça para a plataforma inferior. Caminhe por ela até chegar a uma caldeira ao lado de dois barris. Aperte ✖ para plantar os explosivos na caldeira (existe outra caldeira mais no alto, mas é mais difícil acessá-la) e mergulhe na água antes que vá tudo pelos ares. Não volte à superfície para respirar, pois o gás que havia na sala entrou em combustão. Nade por baixo d'água pelo túnel e saia no único local onde dá para respirar. Avance até voltar à sala onde explodiu a caldeira, desça para o nível inferior e utilize saltos mortais laterais ou para trás para passar por cima das labaredas. Passe pelo buraco que criou na parede e você estará dentro de um dos museus mais famosos do mundo. (Se tiver explodido a caldeira superior, terá que se pendurar em um cano e andar por cima de outros para entrar no Louvre.)



Louvre Galleries

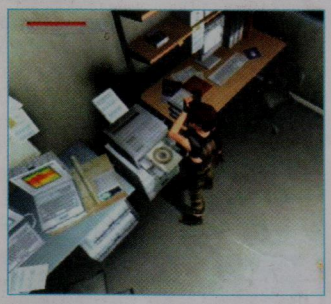
Suba as escadas atirando no guarda de gravata. Passe pela câmera de vigilância quando o ângulo do raio de ação dela não estiver na sua direção. Há uma porta ali, mas Lara ainda não pode abrí-la. Suba até o final e chegue ao salão cheio de lasers. Você terá que atravessar a sala sem tocar em nenhum deles. Se tocar, as portas se fecham e um guarda aparecerá (esse guarda só aparece uma vez). Aí, você tem que apertar o botão da parede e começar tudo novamente.
Por isso, recomenda-se gravar toda vez que conseguir passar por um obstáculo.
Suba em cima da caixa de vidro e pule para a plataforma na parede, onde há um item de energia.
Desse local, pule por cima do primeiro grupo de lasers e caia onde há três caixas de vidro. Suba na caixa do meio e pule por cima do segundo grupo de lasers quando eles estiverem no ponto mais baixo. Novamente, suba na caixa de vidro do centro, corra e pule para a próxima caixa de vidro quando os dois lasers de cima se desligarem temporariamente.
Pendure-se em uma das laterais da caixa de vidro e passe por baixo dos lasers que não apagam nunca. Para passar pelos últimos, suba na caixa de vidro da direita e pule pelo meio dos lasers.
A próxima sala não apenas está cheia de lasers, como também resolveram colocar uns guardas ali só pra facilitar seu trabalho. Passe rastejando pelos primeiros lasers e vire à direita. Coloque Lara em posição stealth, grude na parede e passe quase raspando pelo grupo de três lasers.
Continue em stealth e surpreenda o guarda por trás. Depois de neutralizá-lo, recolha o cartão de acesso que ele deixou para trás.
Um pouco mais pra frente há uma porta que, por enquanto, você não consegue atravessar e um item de energia que, para pegá-lo, você não pode ser visto pela câmera de segurança.
Passe pela porta onde estava o guarda que você matou e drible a câmera de segurança para chegar à sala onde está exposta a Mona Lisa. Atire no guarda ou chegue de fininho por trás dele e depois puxe a caixa de vidro no canto da sala para Lara se sentir mais forte e para que possa apertar o interruptor atrás dela, desligando por um tempo os lasers que protegem Mona Lisa. Empurre a grande caixa de vidro até que ela encoste nas pequenas cadeiras em frente à Mona. Suba na caixa de vidro e pule para cima da caixa que envolve o famoso quadro de Leonardo da Vinci. Passe rastejando pela abertura na parede e suba a escada no final.
Derrube a grade no chute e cuide do guarda preocupado com o patrimônio histórico-cultural.
Saindo para o telhado, vire à direita e suba no duto de ventilação em forma de um L invertido. Continue subindo até a murada do prédio. Pendure-se nela e avance até chegar à corda que leva ao prédio em frente.
Depois de passar pela corda, Lara se sente mais forte. Siga circulando o prédio, pendure-se na beirada e agarre no cano que desce, entrando pela janela logo em seguida. Silencie para sempre o guarda do corredor e pegue as chaves dele.
Volte para o telhado e arrombe as portas que antes não podiam ser abertas para ganhar mais energia e um segundo pé-de-cabra (e pra que diabos você precisa de mais um pé-de-cabra?). Suba novamente pelo cano e vire à direita na murada do prédio.
Passe para o prédio do lado e continue em frente até chegar a uma área cercada. Passe pela porta, suba em cima da máquina e rasteje para dentro da abertura. Desça a escada e siga em frente até cair em uma sala cheia de prateleiras.
Abra a porta e mate o guarda. No corredor, há quatro portas: uma em cada extremidade e duas na parede lateral. Entre pela segunda porta da parede e elimine o guarda perto dos computadores. Cada computador monitora um cômodo. Examine o computador da esquerda para bisbilhotar no escritório de Carvier. Dê um zoom e você verá um bilhete com a senha 14639 pregado no monitor de mademoiselle.
Volte para o corredor e digite essa senha para abrir a porta. Entre no escritório, veja informações sobre as Obscura Paintings em vários locais e pegue o cartão de segurança no gabinete da escrivaninha.
Atravesse o corredor e use o cartão na porta dos fundos. Desça as escadas e passe pela porta, crivando de balas o pobre guarda que tenta impedir o seu progresso. Passe pela porta no final da sala e você estará de volta a um local por onde já passou, com aquela porta que antes não se abria. Com o cartão de segurança de Carvier, ela abre fácil, fácil. Você pode até voltar pelo museu para abrir outras portas trancadas e pegar alguns itens, mas se estiver com pressa, passe por essa porta mencionada, desça as escadas (acabe com o guarda se ele se meter à besta) e entre na sala lá de baixo. Continue até uma grande porta azul perto de uns holofotes e passe por ela para terminar a fase.





The Archaeological Dig

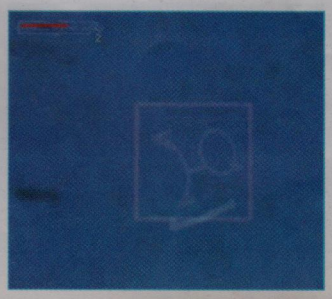
Saque sua arma e comece a explorar o local. Um guarda vai sair de um trailer. Acabe com ele e entre ali. Acione a chave lá dentro para ligar umas luzes e um computador. Saia e mate mais um guarda antes de entrar no próximo trailer. Mexa ao lado do terminal de computador e pegue o fax com o Segundo Símbolo impresso. Saia, e outro guarda faminto por chumbo aparecerá. Alimente-o com suas balas e passe pela porta azul dupla ali de perto.

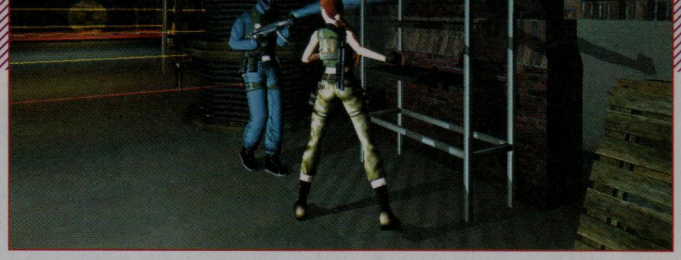


Acione o computador e manipule a máquina até encontrar o Primeiro Símbolo enterrado no chão. Depois de obter uma cópia desse símbolo, saia da sala e procure uma escada em um buraco na cerca. Desça essa e depois outra escada. Caminhe pelos andaimes e passe por uma escada (não suba). Pule para o andaime à frente e desça até o chão, apagando o guarda que ali se encontra. Suba a escada que está perto de uma parede que você pode escalar. Faça isso e, lá em cima, pendure-se no arco que cruza a sala. Atravesse rapidamente em linha reta, pois, se Lara ficar sem forças para continuar pendurada, é morte certa.

Do outro lado, suba e acione uma alavanca para baixar um elevador. Desça novamente e pule para o elevador. Vá até a roleta com os símbolos e coloque-os na ordem certa. Em seu notebook, há uma gravura mostrando o primeiro e o quarto símbolos. Os outros dois são aqueles que você descobriu nesta fase. **Mas se não quiser gastar neurônios, guie-se pela foto aí embaixo.** Quando um símbolo estiver na posição correta, suba a escada e puxe a alavanca correspondente para travá-lo no lugar.

Após toda essa trabalheira, um alçapão se abrirá lá em cima, perto da última alavanca que você acionou. Vá até lá e caia no buraco.





Tomb of Ancients

Comece descendo com cuidado pela viga de madeira e, depois de uma seqüência vertiginosa, veja o quanto você está alto. E é até lá embaixo que você deve ir, meu amigo! Qualquer deslize e Lara vai parar no caixão. Pendure-se na beirada e coloque o direcional para baixo para se agarrar à parede, posicione-se na linha da plataforma abaixo e solte Lara. Se morcegos vierem sugar seu sangue, tire o sangue deles com alguns tiros.

Pule e agarre a viga, entrando na caverna. Desça pelo buraco e tome distância para pular a ponte quebrada. Do outro lado, pegue bandagens no fim do corredor e volte à beira do abismo. Olhe à direita e veja que um dos gárgulas não está onde deveria. Corra e pule ali, pulando, na seqüência, para a plataforma do gárgula ao lado. Pendure-se na beirada e circule totalmente o gárgula, soltando-se para chegar à plataforma de baixo.

Caminhe um pouco para frente e pendure-se novamente na parede, escalando-a na invertida até uma fenda abaixo. Descanse um bocadinho ali e continue feito lagartixa na parede, desta vez escalando lateralmente e caindo para um local seguro. Siga em frente e pule para a viga pregada na parede. Puxe a alavanca e várias plataformas surgirão das paredes, mostrando o caminho até o chão.

Para atingir o esqueleto que usa um escudo como proteção, saque a arma e fique sambando na frente dele. Quando ele investir para cima de você, saia de lado e atire por trás. Depois da treta

(que não é obrigatória, já que o esqueleto não morre nunca, apenas "desmaia" por alguns instantes), passe pela abertura na parede e puxe a alavanca. Outras plataformas aparecem no paredão, desta vez, indicando o caminho até outra alavanca bem lá em cima. Suba e puxe a alavanca. E já que pra baixo todo santo ajuda, desça de novo para passar pela grade que a última alavanca abriu.

Siga pelo túnel e vire à direita, arrombe a porta e Lara se sentirá mais forte. Até o final do jogo, ela estará um verdadeiro touro! Ou melhor, uma vaca. Ou melhor...esqueça o animal com que Lara se parecerá e pegue logo a espingarda V-Packer e a munição da cela! Saia e vá para o lado contrário, arrombando outra porta. Quando chegar a um salão, a porta se fechará atrás de você. Puxe a alavanca à direita e você terá quinze segundos para passar pela porta que se abriu do outro lado. Passe pulando feito uma gazela no meio dos dardos venenosos cuspidos pelas estátuas e por cima das estacas mortais. Atravesse mais uma porta para terminar a fase.

The Hall of Seasons

Esta fase se divide em quatro subfases, cada uma baseada em um elemento: Terra, Fogo, Água e Ar. No corredor por onde você entra, há quatro quadros com espaços para quatro cristais. No hall, há um esqueleto que nunca morre, um monte de portas e um círculo no centro com quatro botões, um para cada elemento. Pise num deles e três portas se abrirão. Dentro de cada porta há uma alavanca que, quando acionada, pode levar a uma das subfases ou a uma sala vermelha cheia de armadilhas espinhudas. Se você escolher a alavanca errada e cair nessa sala, terá que dar a volta até encontrar o elevador que leva de volta ao hall. As subfases não precisam ser feitas numa ordem específica, mas devem ser todas completadas para avançar o game.

Os símbolos que representam cada elemento podem ser (toscamente) descritos desta maneira:

AR: três anzóis
FOGO: um sol
ÁGUA: três ondas
TERRA: uma "batata" com uma linha em cima (ou embaixo, dependendo do ângulo)

The Sanctuary of Flame (Elemento Fogo – porta direita)

É só uma sala e o cristal está logo ali no fundo. O problema é que está quente pra caramba e Lara se esqueceu de trazer os shortinhos. Então, corra logo que entrar, senão ela é capaz de se queimar toda, caso fique muito tempo parada, mas evite passar por onde o ar está com aquele visual gasoso. Pule pelas plataformas que afundam e sobem aleatoriamente e pegue o Cristal do Fogo, no final do caminho. Com o cristal mágico em suas mãos, plataformas aparecem magicamente pelo ar. Siga por elas e volte ao hall.

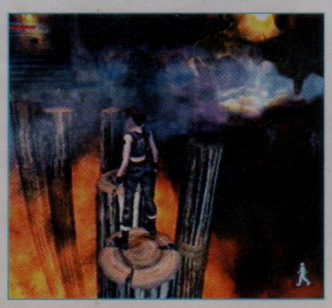
Neptune's Hall (Elemento Água – porta esquerda)

Saia da reta do esqueleto incendiário e pegue a munição no chão. Passe para a sala do fundo e mergulhe na água. Nade até chegar a um salão com umas lâminas batendo (atenção ao som). Drible as lâminas e puxe a alavanca no fundo. Volte para a sala do esqueleto e a parte inferior dela estará inundada. Mergulhe até o fundo e passe por uma pequena abertura na parede. Puxe a alavanca e volte à superfície.

Olhe para o busto de Netuno e veja três portas: uma acima, uma à esquerda e uma à direita da cabeça do deus dos mares. A de cima e a da direita têm munição e energia, a da esquerda tem a saída. Passe por ela e mergulhe no fosso de água no final. Pegue um item de energia e continue em frente. Logo depois de pegar o segundo item de energia, você verá e ouvirá lâminas batendo. Na direção contrária, depois da grade quebrada, há um local para recuperar o fôlego. Com o pulmão cheio, passe nadando pelas lâminas (vá com calma) até chegar a uma bifurcação: para a direita, há outro local de respiro e mais munição; para a esquerda, você pode encontrar o Cristal da Água em cima de uma torre. Depois de obtê-lo para sua coleção, não se esqueça de puxar a alavanca em uma das paredes da torre. Volte para a superfície antes de ficar roxo de tanto engolir água. Passe pela porta abaixo do busto de Netuno e pegue o túnel que leva de volta ao hall.

The Breath of Hades (Elemento Ar – porta direita)

Desça as escadas, vire à direita e empurre a parede quebrada para dentro. Pegue munição no chão e puxe a alavanca da parede. Agora é rezar para acertar os pulos nas plataformas móveis e chegar ao outro lado. Não pule quando o vento estiver soprando e não esqueça de estar sempre com a função "andar" acionada (L1).



É recomendável gravar, a cada pulo bem-sucedido e, às vezes, é melhor arriscar um salto longo, pulando dois pilares de uma vez, do que dar apenas um pulinho e acabar errando e caindo para a morte.

Pegue o Cristal do Ar do outro lado e volte para o hall.

Wrath of the Beast (Elemento Terra – porta do meio)

Assim que você entra, uma estátua gigante desmorona e leva quase toda a sala. Não siga em frente, senão você também vai junto. Caia para a plataforma à direita, pegue a energia e suba para a plataforma seguinte. Corra e pule para uma outra plataforma que está bem abaixo de você. Encoste na parede e siga em frente. O chão vai começar a tremer. Fique na ponta dessa plataforma e espere ela se mover rapidamente em direção a uma plataforma amarelada. Pule nela quando estiver próximo e vire à direita a milhão porque, agora, tudo que você pisar vai desmoronar em segundos. Num dos cantos da sala é possível dar uma folga e continuar subindo pelas plataformas um pouco mais na manha. Passe correndo pela última ponte natural e, no final, veja-a cair como todo o resto. Pegue o Cristal da Terra na porta e veja um efeito estranho acontecer na tela. Calma, seu PS2 não pifou. Depois que a visão for normalizada, drible os esqueletos incendiários e puxe as duas alavancas na parede. Se pegar fogo, corra para se molhar num dos chafarizes. Saia pela porta e retorne ao hall.

The Hall of Seasons (continuação)

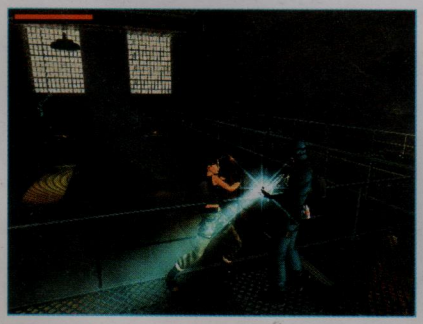
Coloque os quatro cristais junto a seus quadros correspondentes no corredor. Entre em qualquer porta e puxe qualquer alavanca para cair na sala cheia de armadilhas. Siga para qualquer lado e circule a sala até chegar a uma porta em frente a uma placa de metal. Passe pela porta, desça as escadas e puxe a alavanca.

Na próxima sala, você deve acionar quatro válvulas que correspondem aos cristais. Fique esperto nas placas com os elementos que denunciam a localização delas. Cuidado com o esqueleto na parte baixa da sala. Se ele estiver incomodando, jogue-o para fora da plataforma com alguns tiros de espingarda. Pra começar, desça as escadas, e vire à esquerda para acionar a primeira válvula. Volte para o lado contrário e pule para a plataforma à frente, depois suba a escada e acione a segunda. Desça e observe as plataformas circulares construídas ao redor da fornalha. Pule na mais alta delas, procure uma corrente e use-a para cruzar até a terceira válvula, que está no topo de uma escada. A última válvula está na plataforma circular mais baixa da fornalha (se você tiver chegado ali antes de acionar as válvulas, ela estará lacrada).

Uns cinco segundos depois que você aciona a última válvula, **Tomb Raider: The Angel of Darkness** vira **A Vingança da Fornalha Assassina** e um monte de lâminas começa a girar. Não perca a cabeça! Pule rapidamente para a plataforma com a escada que leva à saída e volte à sala circular vermelha.

O elevador que leva de volta ao hall está à esquerda, depois de algumas armadilhas bem espinhudas. Ui!

Suba na pilha de entulho e vá pulando de plataforma em plataforma até a mais alta. Agarre-se no caminho circular e suba. Passe para onde o chão é mais seguro e suba a escada. Sempre desviando dos esqueletos, continue avançando até o chão acabar. Escale o muro para a direita e para cima e puxe a alavanca na parede. Volte e faça o caminho até a porta que se abriu. Pegue a munição e empurre a parede (Lara fica mais forte), pegando também a energia do outro lado. Retorne ao local da alavanca e suba pela parede. Faça uma escalada invertida que daria inveja até em Tom Cruise na época do "Missão: Impossível 2". Quando vir a pequena plataforma, pare ali para recarregar o tempo que Lara gastou pode ficar pendurada e continue a trilha que parecia ter chegado ao final. Lara vai se virar e continuar subindo. Preste bastante atenção ao caminho e gire sempre a câmera para ter o melhor ângulo de visão, já que, se você demorar muito, acaba o tempo em que Lara pode ficar pendurada. Lá no alto, vá para a esquerda e encontre um local seguro para descer. Passe pelas portas e encare o primeiro chefe do game.



Chefe: Fantasma Vermelho (mais conhecido como Brother Obscura)

Eu disse encare, mas na verdade, você tem é que fugir. Seu objetivo não é matar quem já está morto, mas afanar a primeira Obscura Paint, que é uma esfera azul que fica mudando de lugar pela sala. Se você chegar perto dela enquanto o fantasma estiver se movendo, pronto! Ela passa a outro quadro nas mãos das estátuas. Você só conseguirá pegá-la com o fantasma completamente parado.

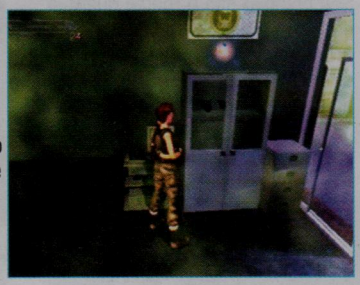
A maneira mais fácil de conseguir isso é brincar de pega-pega com a esfera para que ela fique mudando de lugar. Cuidado para não pisar nos degraus, pois ali Lara fica mais lenta. Quando a esfera se fixar na estátua mais próxima à porta de saída, saque a espingarda (se você moscou forte e não pegou a V-Packer na fase Tomb of Ancients, pode se redimir dessa vacilada, pois há outro exemplar da espingarda nesta sala, juntamente com mais um monte de munição) e aproveite o espaço entre as estátuas para encher o fantasma de chumbo grosso. Mas encha com vontade, não economize balas, pois vai chegar uma hora em que ele ficará parado e lhe dará a chance de pegar a esfera. Seja ligeiro, pois essa pausa dura de três a cinco segundos. Com o tesouro na mão, é só sair da fase pela porta.

De Volta a Tomb of Ancients / The Archaeological Dig

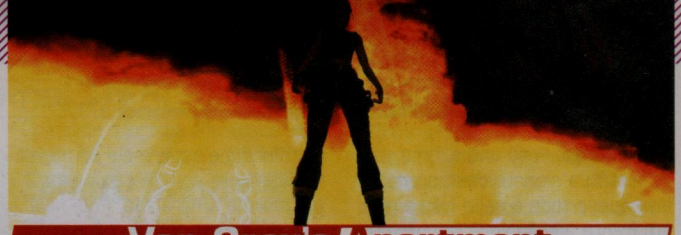
A sala fica inundada assim que você dá os primeiros passos. Nade até encontrar o salão principal e suba à superfície para recuperar o fôlego e pegar energia. Mergulhe novamente e puxe pela memória o local por onde você entrou pela primeira vez nessa fase: um buraco acima da ponte quebrada. Nade por ele e chegará ao sítio arqueológico. Suba no caixote, passe para o outro lado da grade e aproxime-se da porta azul.

Galleries/Under Siege

Suba as escadas e elimine o guarda no caminho se estiver com vontade de dar uns tiros. Acompanhe a seqüência que mostra uns caras invadindo o museu e jogando gás venenoso no ar. Melhor achar uma máscara de gases pra Lara rapidinho! Mate outro guarda no corredor e, ao passar pela porta, veja o jogo dando a dica de onde está a máscara que você precisa.



Chegue perto do cara mascarado para acertá-lo na cabeça. Depois de matá-lo, pegue a metralhadora Mag Vega que ele largou. Entre na sala com as caixas de vidro e apague o cara do outro lado. Passe para a sala seguinte, vire à esquerda, acabe com mais um mascarado e suba a escada. Passe pela porta e zere outro inimigo. Entre na primeira sala à direita em relação à porta pela qual você entrou no corredor. Passe pela porta de vidro e pegue a máscara antigás no armário. Nesse momento, Lara aprende mais uma técnica: sprint – segure R2 para correr mais rápido. Equipe a máscara e volte para o corredor, vire à esquerda, passe pela porta no final e desça as escadas. Mais dois mascarados se colocam em seu caminho. Fogo neles e nos outros dois da próxima sala. Desça as escadas que levam a um salão e não tire o dedo do gatilho. Passe pela porta aberta e fique morrendo de inveja de Kurtis que, numa seqüência automática, demonstra incríveis poderes paranormais e habilidade com o shuriken, além de ficar uns dez segundos passando a mão na Lara para tirar as armas dela.
Os bandidos vão aparecer e vocês dois vão fugir, sendo nocauteados por um homem misterioso na rua. Espere aí! Esse não é o cara que vigiava a entrada do cemitério que levava ao esconderijo de Bouchard? Hummmm...
Logo depois, Bouchard te acorda e Kurtis não está mais por ali. O bondoso criminoso gentilmente oferece uma carona até o apartamento de seu falecido amigo Werner Von Croy e Lara não desconfia de nada. No fundo, no fundo, ela é apenas uma menina ingênua...

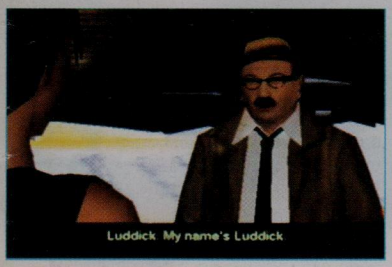


Von Croy's Apartment

Como as investigações sobre a morte de Werner ainda estão em andamento, tudo está do jeito que estava, o que faz com que Lara tenha um flashback, lembrando como foram os acontecimentos no momento da morte do amigo. Pegue toda a energia e munição do chão e mais a pistola Rigg 09. Como Kurtis fez o favor de passar a mão nas armas de Lara (e em outras coisas também), essa será sua única arma por enquanto.
Ao pegar um item chamado Jackal Walking Stick, um bandido vai entrar no apê. Espante-o com algumas balas e continue vasculhando o apartamento para descobrir novas pistas sobre o Sanglyph, Lux Veritatis e outros nomes cabeludos que fazem parte da trama do jogo. Suba também ao segundo andar para pegar mais pistas, munição e energia. Passe pela porta embaixo da escada e Lara ficará com as pernas mais fortes. Pegue o restante dos itens, em todos os cômodos, e saia do apartamento. No corredor, siga para a direção contrária dos lasers, arrombe a porta vermelha, pegue os itens e dê meia volta. Passe pela porta à direita, pegue mais munição e se prepare, pois aquele bandido que você espantou está voltando e abrindo um buraco na parede com seu trabuco. Mais uns tiros nele e o medroso vai fugir, deixando pra trás uma metralhadora Viper SMG. Passe pela abertura criada por ele, pegando tudo o que encontrar e saia para o corredor onde existem lasers à direita e à esquerda. Faça Lara rastejar de barriga no chão (▲ + L2) e passe por baixo dos lasers da direita. Ao virar a esquina do corredor, uma explosão acontecerá. Se tiver a manha, pule desviando das chamas e pegue a energia no final do corredor. Se não quiser arriscar a pele, desça as escadas até o térreo e pegue outra energia num local mais seguro, além de mais munição. Suba um andar e entre no corredor. Os lasers serão ativados no momento em que você passar por eles e o seu amigo fujão estará lhe esperando no final do corredor, mandando bala a todo instante. Proteja-se dos tiros perto de uma das portas da direita. Quando o grupo de dois lasers desaparecer temporariamente, corra e pule por cima de outro que está no nível do chão. Proteja-se novamente e só saia para atirar no bastardo.
O jogo fica muito violento nesse ponto. Se você apertar R1, sacará a arma que estava usando quando Kurtis lhe desarmou (acontece muito com a espingarda), mas ela não emite nenhum som ao ser disparada e, às vezes, faz um som muito estranho. Se você trocar pela arma que encontrou no apartamento, a Rigg 09, a primeira arma não poderá ser utilizada novamente.

The Monstrum Crimescene

Bouchard começa a ficar preocupado depois que você matou o pistoleiro dele. Ao chegar a Praga, vá direto conversar com o repórter que está ao lado de um carro vermelho. Não é obrigatório, mas se você escolher sempre a segunda opção dos diálogos, ele será mais gentil futuramente.
Entre no beco atrás do repórter Luddick, mate o guarda e pegue o martelo no chão. Atravesse a praça e procure um alçapão no chão. Use o martelo para entrar ali e pegar um item de energia. Saia

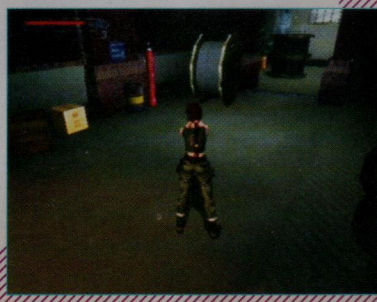


novamente, entre no beco do lado oposto ao primeiro e mate o guarda e seu cão. Continue em frente e desça pelo alçapão do beco.
Caminhe em frente e vire à direita assim que vir água. Entre pelo buraco na parede e suba as escadas para interrogar Bouchard. Você pode escolher qualquer opção nos diálogos com o mafioso e, depois de saber que o Monstrum e Eckhardt são a mesma pessoa, passe para a sala seguinte.
Suba a escada e empurre o móvel para Lara ficar mais forte. Suba no móvel e, depois, no andaime, indo até o alto. Pule pelos andaimes e localize uma corrente, puxe-a até que um móvel se mexa. Desça até lá, pegue a energia e suba novamente, desta vez, para puxar outra corrente que está ao lado da primeira. Puxe-a até que um relógio se abra e o número III (três em algarismos romanos) seja mostrado.
Vá até o relógio e ajuste-o para as 3 horas. Desça as escadas que apareceram no meio da sala, caminhe perto dos pilares para conseguir mais pistas para seu notebook e pegue o papel do chão. Nele está escrito uma senha: 31597. Use essa senha no painel da parede, pegue o item Last Obscura Engraving e volte para onde você deixou Bouchard algemado.
Acontece que o criminoso é escorregadio e não está mais lá. Continue fazendo o caminho de volta e o escorregadio vai escorregar morto diante de você quando passar em frente à porta azul. Já que ele não vai precisar, pegue as chaves dele e abra a porta vermelha lá embaixo.
Saia para o beco e converse com o repórter.
Se você tiver escolhido sempre a segunda opção no primeiro diálogo que teve com ele no início da fase, ele vai lhe arrumar a pistola Scorpion X junto com a senha de acesso à Fortaleza Strahov.

The Strahov Fortress

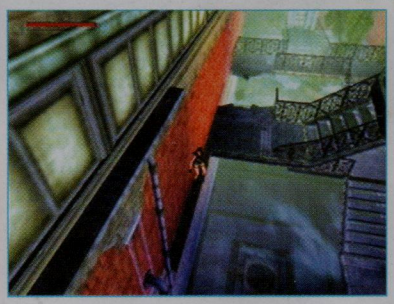
Entre no contêiner, pegue a energia, saia e vá em direção ao portão. Um ímã vai descer e pegar um contêiner da pilha de três. Suba em um deles ao lado da pilha e pule para ela. Corra e pule para aquele que está sendo içado pelo ímã. Fique ali até que ele seja posto no chão.

Elimine os guardas e pegue a munição e o cartão que eles deixarem para trás. Suba nos caixotes de um dos cantos da sala e pule para cima dos enormes canos que estão ali. Pule para o caminho de metal um pouco acima e suba a escada que dá de encontro a um paredão verde. Há duas portas ali, mas ambas levam ao mesmo lugar. Passe por uma delas e use o cartão para abrir a próxima porta. Suba uma escada ao lado de uma das portas, mate o guarda lá dentro e pegue a metranca Mag Vega que era dele. Acione a chave nessa sala e o imã será ligado. Desça, atravesse a sala e suba a escada do outro lado. Contorne o caminho até entrar na sala de operação do ímã e ver uma seqüência automática que mostra a destruição de duas metralhadoras sentinelas.
Desça até a parte mais baixa da sala usando um dos contêineres para amortecer a queda e passe pela porta verde. Vá até uma grade com vários caixotes perto e cães do outro lado. Lara vai ver um cano no alto e dizer que pode subir ali. Mas não é tão fácil quanto parece. Além de um vapor causticante estar escapando dali, não podemos nos esquecer dos cãezinhos.
Observe que, além da pilha de caixotes, há outros dois sozinhos, que chamaremos de caixote A (mais perto da pilha) e caixote B (mais distante da pilha). Empurre o caixote A até que ele toque a pilha. Empurre o caixote B até a grade e depois empurre-o novamente de modo que ele fique encostado na grade e na pilha ao mesmo tempo. Suba no caixote B e empurre o caixote à frente até que ele não se mova mais. Leve o caixote B para o lado do caixote A. Suba no caixote que está encostado na grade e empurre-o para cima do caixote B. Suba no caixote A e puxe um pouco o caixote que está em cima do caixote B. Suba no caixote B e empurre esse mesmo caixote completamente para cima do caixote A. Agora suba nele e empurre o caixote mais alto de encontro à grade. Com isso, Lara fica mais forte e pode passar para o outro lado da grade. Mas não faça isso por enquanto.
Localize dois caixotes na sala, um em cima do outro. Puxe-os para trás um pouquinho, suba em cima deles e pule para cima da caixa branca com uma grade na frente. Há uma válvula ali que precisa ser acionada para que Lara possa se agarrar naquele cano em cima da pilha de caixotes. Faça isso e passe para o outro lado da grade com os totós (não se esqueça de levantar as pernas com o botão ▲).
Mate os vira-latas, suba a escada e acione a alavanca para que uma serra corte o tubo de ventilação. Suba numa viga acima da alavanca que você acionou e caminhe até o buraco que a serra fez no tubo. Suba em cima do tubo e caia exatamente no ponto desse buraco. Você deve apertar X quando estiver caindo para que Lara se agarre. Rasteje pelo tubo e assista a um cineminha em que Eckhardt frita o repórter Luddick. Siga em frente, caia para a próxima sala e mate o guarda para pegar o cartão dele. Vá até o fim do corredor (do lado contrário aos lasers) abra a porta e mate os três guardas antes de mexer em todos os armários e pegar todos os itens da sala. Mexa no computador para cortar a força de um setor pelo qual você precisa passar e para ver um bichinho que, certamente, você terá que enfrentar mais tarde
Saia da sala e volte para o corredor dos lasers. Atire no cilindro de ar comprimido e uma roda vai girar na direção deles, detonando os explosivos próximos. Pegue a metranca numa das prateleiras (se ainda não tiver uma). Dê um salto mortal para trás para cair em cima da pilha de rodas perto do primeiro laser vermelho e depois pule no espaço entre o primeiro e o segundo conjunto de lasers. Passe rastejando de barriga por baixo de todos os outros lasers. Para alcançar a próxima fase, passe pela porta verde que antes estava obstruída por lasers azuis.



The Bio-Research Facility

Converse com o coroa com roupa de jardineiro ao lado da fonte. O velhinho fala um monte de absurdos sobre imortalidade, raça extinta dos Nephilim e o escambal e, ainda por cima, joga pesticida em você antes de sumir na fumaça. Pegue munição perto de uma planta carnívora e mexa na estátua da fonte.
Siga como se estivesse voltando à entrada e, antes de subir a escada, vire à direita para a passagem que foi aberta. Suba as escadas, pegue a munição e puxe a alavanca. Cruze de volta o jardim, suba a escadaria do outro lado e aperte o botão na porta que você abriu. Saque alguma metranca, pois aberrações e insetos que estão nos tubos verdes vão arrebentar os vidros pra te pegar. Não se preocupe em matar todos, tire do caminho apenas aqueles que estão entre você e a escada da direita. Suba e pegue munição no final. Volte e suba as escadas do lado oposto. Recolha mais munição e pendure-se no cano que foca bem no meio da reta onde você está, perto de umas folhagens.
No final do cano, gire as duas válvulas e volte aos tubos verdes usando o cano (não desça pela escada quebrada, é muito alto para cair lá de cima) e desça por um deles que agora está aberto. Saia da água, passe para a próxima sala e alinhe Lara com a escada à frente. Escorregue pela encosta, pule na direção da escada e agarre-a. Pegue a energia e passe por duas portas. Meta fogo no inimigo do outro lado e tome cuidado para não cair na água pois há uma criatura ali que nem Lara Croft consegue matar. Pule por cima do buraco, subindo a escada logo em seguida para pegar munição e energia. Pule de volta por cima do buraco e desça as escadas, parando em frente a um cano grosso que sai da parede. Pule em cima dele, pegue a munição e gire a válvula. Volte e, em vez de subir a escada, vá para o fundo da sala e suba pelas trepadeiras. Suba a pequena escada e acione a alavanca que move uma espécie de teleférico. Desça pela trepadeira, suba as escadas e pule o buraco mais uma vez. Caminhe junto à parede (L2 e depois ✖ junto à parede), agarre no cano, suba e vá para a esquerda, subindo na plataforma.

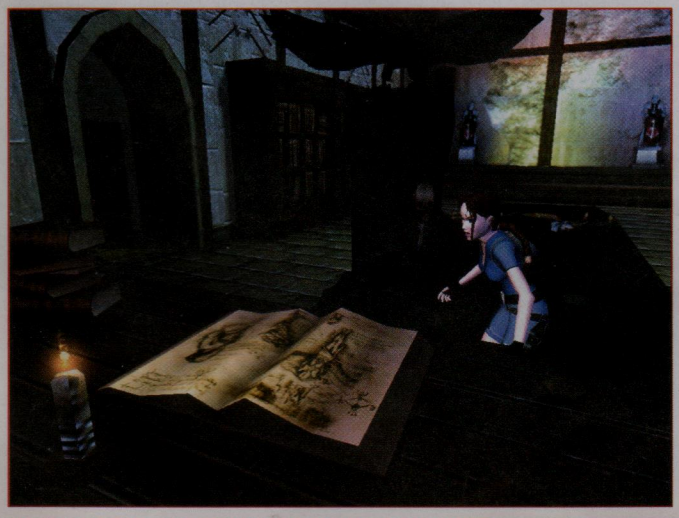


Use as trepadeiras para chegar ao teleférico e desça dois lances de escada para apertar dois botões amarelos e passar para a próxima sala.
Ande em frente e veja a planta bloqueando o portão. Desça e suba pelo outro lado. Gire as válvulas nessa ordem: primeira, segunda e quarta, da esquerda para a direita (a pista está no diagrama assinalado com ✖ atrás do móvel que pode ser arrastado). Em seguida, puxe a alavanca e passe pela porta. Procure um inimigo e troque o cartão de identidade dele por algumas balas. Entre no canteiro central, suba a escada, vire à esquerda e suba novamente. Pule pelas plataformas no telhado (se quiser uma bandagem a mais, escorregue pelo telhado e segure ✖ quando estiver no ar para se agarrar à beirada e cair com segurança até o item) e depois para o buraco na grade. Elimine mais um guarda e Lara vai falar de um pulo que não consegue dar. Passe pela árvore à esquerda e, no final do caminho, pule o buraco para pegar um item de energia e conseguir a autoconfiança que estava faltando à Lara. Volte e dê o tão falado pulo. Suba as escadas e continue até uma trepadeira. Suba por ela e assista à seqüência.
Depois do banquete do bicho, continue em frente e pegue munição e um cartão. Volte até o local daquele pulo e caia para a escada abaixo (é preciso estar com a energia cheia).
Mate o guarda, pegue o cartão dele, a munição e desça pela escada quebrada até o chão. Procure uma porta aberta nos arredores do canteiro central e use os três cartões que você pegou.
Você pode descer pelo meio do gás venenoso, mergulhar e achar mais munição e energia numa plataforma acima dos caixotes, mas se não quiser arriscar, passe por cima da passarela e entre numa salinha. Aperte o botão e passe para outra sala igual a que você estava.

The Sanitarium

Lara ficou presa e você agora controla Kurtis. Pegue a munição e caia para o andar de baixo. Pegue mais munição, pule para a escada e desça. Pule para a plataforma central, caia para o andar de baixo, pegue as pílulas e caia mais um andar.
Entre na estrutura circular e abra a tampa amarela.

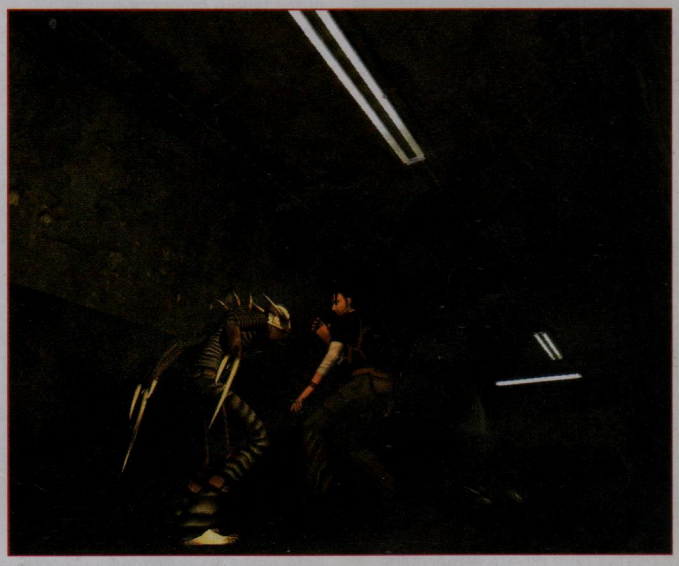
Desça duas escadas, pule para a plataforma à frente, passe pela porta e mate o doido que vem para cima de você. Entre no local por onde ele veio, pegue a munição junto ao defunto e mate outro doidão. Passe pelo corredor e chegue até um velho sentado em uma cama. Converse com ele, saia e tente abrir a porta à direita. Kurtis usará seus poderes psíquicos e descobrirá uma senha: 06289. Use a senha para abrir a porta e continue pelo único caminho matando outros desequilibrados até chegar ao refeitório, onde uns doidos de macacão laranja também podem ser furados à bala. Pegue os itens espalhados no chão e siga em frente.
Ali, há uma porta com o número 38471. Memorize o número e passe pela porta branca no final do corredor. Pegue munição e o cartão do cientista morto. Volte para o refeitório e use esse cartão na porta do canto. Suba a escada, pegue a energia, use o computador para abrir a porta numerada e siga para lá.
Vire à direita e assista a um cineminha de horror. Mate o doido que aparece e passe pela grade no final. Pule para o buraco acima de sua cabeça e caia no laboratório. Repita esse esquema e você cairá em outro laboratório. Pegue a munição, mantenha distância e atire nos cilindros de ar comprimido. Depois que a escada cair, suba na plataforma, puxe a alavanca e passe pelo ventilador que parou de girar. Passe agachado pelo buraco e vire à direita.



Maximum Containment Area

Passe por duas portas de metal e entre num corredor cheio de celas. Vire à direita, pare em frente a uma que está trancada e Kurtis vai ter um daqueles surtos, descobrindo outra senha: 17068.

Volte e entre na cabine com um painel de controle para usar a senha. Passe pela porta onde você conseguiu o código, pegue o cartão e munição junto ao cadáver e um chocolate na mesa. Acabe com o doidão que entra sem ser convidado e saia para o corredor. Vire à esquerda e use o cartão para chegar à próxima área. Procure uma cela com uma cama e munição em cima. Saia dessa cela, vire à esquerda e passe pela porta dupla. Assim que a tela carregar, vire à direita e abra a primeira porta à esquerda. Proto Nephilim vai passar por Kurtis como se ele nem estivesse ali. Mate todos os inimigos dessa sala e procure a porta na qual você pode usar o cartão. Passe por ela e enfrente o cãozinho dos infernos.



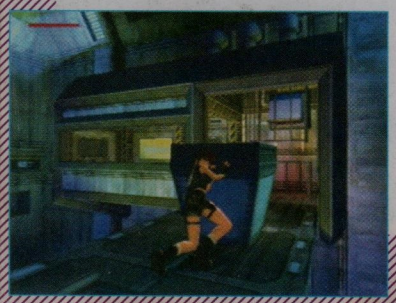
Chefe: Proto Nephilim

Não há uma estratégia para vencer este chefe. Tudo o que você deve fazer é circundá-lo enchendo-o de bala. Vai chegar uma hora em que ele fugirá, e essa é a oportunidade para você pegar os itens da sala. Quando ele voltar, meta mais bala no safado. Ele vai cair, levantar, cair de novo e levantar outras vezes. Depois de uns 777 tiros (aproximadamente), Kurtis vai cravar a faca nele e você poderá puxar a alavanca da sala para acabar a fase.

Aquatic Research Area

Kurtis volta onde deixou Lara. Ela também tira uma casquinha do menino, os dois concordam em trabalhar juntos contra Eckhardt e você assume novamente o controle da gatinha. Aperte o botão da parede e ande bem devagar na próxima sala, senão vai acabar cheio de furos feitos pelas duas metralhadoras automáticas acionadas por movimento. Em vez de descer a escada, vire à esquerda assim que entrar e caia pela plataforma. Rasteje de barriga no chão, passe pelo pequeno buraco e gire a válvula para encher a sala de fumaça e confundir os sensores das metralhadoras.

Continue de barriga no chão e suba pelo cano atrás de uma das metrancas. Continue subindo por outro cano à direita, pendure-se na beirada e siga adiante até a plataforma. Desça pela corredor e fique esperto, pois há mais metralhadoras automáticas logo à frente. Se você apertar o botão da parede, poderá dar uma geral na sala usando uma câmera de vigilância. Saque alguma arma de longa distância e atire nos cilindros ao lado das metralhadoras. Após a explosão, aperte o botão na porta, suba a escada e siga pelo corredor.
Na próxima sala, desça as escadas pela direita e mergulhe num tanque separado por uma grade do tanque maior com a criatura aquática imortal. Passe pela janela quebrada e vire à esquerda. Puxe a alavanca, vire e nade na direção contrária. Siga pelo túnel, suba à superfície, pegue energia num dos cantos da sala e passe pela porta apertando o botão. De volta à sala principal com o monstro aquático, passe pela porta que foi aberta com a última alavanca.
Aperte o botão na parede e, depois, o botão do elevador na sala seguinte. Desça, puxe outra alavanca e volte à sala principal. Veja todas as coisas que aconteceram depois que você religou a força e suba as escadas. Puxe a caçamba para fora do guindaste e para cima de um trilho, apertando o botão dali logo em seguida. Pegue a caçamba do outro lado e empurre-a para dentro da sala, para baixo de um cano. Puxe a alavanca dali e a caçamba ficará cheia de pedaços de carne. Leve a caçamba de volta para cima do trilho (Lara fica mais forte neste momento) e para cima do guindaste. Esqueça, por enquanto, o futuro jantar do peixão e desça as escadas, voltando até o local onde você pulou na água pela primeira vez. Suba as escadas e aperte os dois botões para ver as alavancas numeradas 1 e 2. Saia pela porta, desça a escada e suba pelos canos. No alto, vá pendurado para a esquerda e solte-se quando estiver em cima do passadiço. Aperte o botão para chamar o elevador horizontal, suba nele e passe pela porta do outro lado. Aperte dois botões, passe por mais duas portas, mate o cara na próxima sala e pegue munição dentro dos armários. Volte para fora, vire à direita e aperte o botão que joga a comida do peixão na água. Enquanto ele está comendo, você tem a chance de puxar aquelas alavancas numeradas. Pule no tanque central e puxe a alavanca 1. Um painel é aberto no fundo do tanque. Suba para recuperar o fôlego e nade por um túnel com o número 2 em cima. Lara vai trocar de roupa e apertar um botão automaticamente.
Puxe a alavanca 2, volte para o tanque principal e nade pela abertura no fundo.



The Vault of Trophies

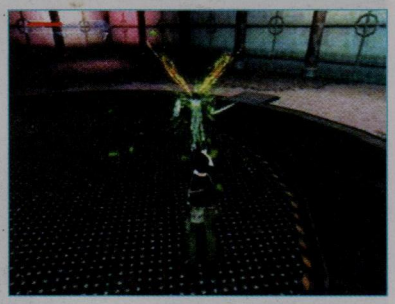
Nade desviando dos espetos e, na primeira intersecção, continue em frente. Passe mais um grupo de espetos e vire à esquerda, nadando contra a corrente. Desça pelo buraco na parede, vire à direita, esquerda e direita novamente para recobrar o fôlego. Desça, continue nadando em frente até uma parede e aperte X para Lara derrubá-la com os pés.

No salão das estátuas, nade até a placa que Lara consegue ler e derrube com os pés outra parede acima dessa placa para poder respirar. Volte para baixo e puxe as correntes atrás das estátuas de nome Vasiley e Limoux (a dica está na placa e no notebook, que diz que os dois irmãos devem ser reunidos). Passe pela abertura do teto, saia da água e siga a trilha até o abismo. Puxe a alavanca e plataformas ficarão suspensas no ar.

Muitas delas caem logo depois que você pula, por isso é melhor pular apenas naquelas que não caem. Pule na segunda plataforma da esquerda para a direita, na primeira fileira. Depois que as outras caírem, pule numa das que sobrou e depois para o chão sólido.
As próximas plataformas não caem, então, use-as mais tranqüilamente para chegar ao outro lado.
Não se preocupe com os inimigos que estão na sala do final do corredor: eles não morrem. Puxe a alavanca ao lado da lareira para deixar Lara mais forte e pegar a energia num painel oculto atrás da estante. Puxe a corrente ao lado de uma armadura e escale a parede que foi revelada. No alto, suba na plataforma e pule para se pendurar na grade acima. Cruze para o outro lado e caia para descansar. Agora siga pendurado pela outra grade em direção ao centro da sala. Solte-se em cima de um pequeno quadrado por onde está suspenso o lustre.
O peso de Lara faz com que uma estante seja movida. Pegue a Obscura Painting nesse local e passe pela lareira, que agora está apagada. Siga o caminho único até o final da fase.

Boaz Returns

Chefe: Boaz



A missão agora está a cargo de Kurtis. Se você ainda não percebeu, o botão quadrado troca o alvo de sua mira quando você está segurando uma arma. Dê vários tiros na cara de Boaz e espere-a soltar o ácido pelas aberturas das asas nas costas. Circule-a e aperte quadrado para trocar de alvo e mirar nessas aberturas. Não adianta atirar ali se Boaz não estiver soltando ácido pois as balas não fazem nenhum efeito. Quando ela parar de cuspir ácido, atire novamente na cara dela e repita até acabar com as quatro aberturas das asas. Depois de cair, ela retorna como uma besta voadora. Continue sentando o dedo sem dó até ela empacotar de vez. Pena que ela leva Kurtis junto... (ou não?!)

The Lost Domain

Vire à direita, escorregue pela encosta e pule para a plataforma. Pule com cuidado até a alavanca para Lara se sentir mais forte, puxe-a e volte por cima da ponte, pegando a energia. Volte para a reta do começo da fase e puxe a alavanca próxima ao abismo. Uma porta é aberta e você tem pouco tempo para passar por ela. Aproveite que as pernas de Lara estão mais fortes e pule daí mesmo para as plataformas centrais, depois para outras plataformas e, por último, para a porta. Não se esqueça de segurar R2 para correr mais rápido.

No fosso de fogo, pule para a primeira plataforma e, depois, para a escada ao lado. Suba dois lances, pule a ponte quebrada, escorregue pela madeira inclinada e pule para a plataforma à frente. Puxe a alavanca, caia para a plataforma abaixo e pule na direção da porta.

Eckhardt's Lab

Escorregue pela encosta e pule para a plataforma antes que os espetos furem Lara. Dali, pule por cima do fosso de fogo e entre no laboratório. Agora você deve localizar três frascos.
Para começar, pegue a energia embaixo da estrutura da madeira e depois o primeiro frasco (Alchemic Phial #1) em cima de uma mesa perto dali.

Puxe a alavanca perto da gaiola suspensa e suba a escada mostrada. Há uma energia em cima de uma beirada que pode ser alcançada com o pulo mais longo de Lara. Pegue-o e depois pule em cima da gaiola. Entre nela, pegue o segundo frasco (Alchemic Phial #2) e saia rapidinho antes que ela afunde na água fervente. No topo da gaiola, entre por um buraco na parede e pegue o terceiro frasco (Alchemic Phial #3), desça para o topo da gaiola novamente e suba pela parede. No alto, dê um salto mortal para escapar desse buraco.

Livre-se dos esqueletos jogando-os no buraco. Em seguida, vá até a estrutura de madeira e coloque o primeiro frasco. O segundo frasco é colocado no segundo andar da estrutura, e o terceiro, atrás da piscina redonda. Depois que a água esfriar, pule nessa piscina redonda e pegue a última Shard, suba para a superfície e passe pela porta que se abriu.

Chefe: Eckhardt

Fique no centro da sala e espere Eckhardt atacar. Não adianta atirar, pois ele está protegido por um campo de força. Os raios e chamas que ele solta podem ser esquivados se você se abaixar ou pular. Vai chegar uma hora que ele vai invocar criaturas que correrão para o centro da sala e soltarão raios ou fogo. Desvie disso e depois meta bala no coroa de óculos escuros. Quando ele estiver caído, aproxime-se para cravar-lhe uma faca (uma das Shards). Quando as três Shards forem cravadas, bye-bye Eckhardt.

Chefe Final: Kerel

E você pensava que Eckhardt estava por trás de tudo, não é? Nem imaginou que o lacaio dele é que era o chefão por trás dessa história de ressurgimento da raça Nephilim, não é? Pois então, agora é hora de acabar com essa corja toda!
E quer mamata maior? Você nem precisa matar o desgraçado. É só pegar a luva de Eckhardt, apertar um botão atrás de um dos pilares, subir as escadas e pular na direção do Sleeper, a criatura pendurada que os caras queriam ressuscitar. Fim de jogo e um final bem xexelento...

SONIC ESTÁ DE VOLTA!

Descubra suas novas aventuras para PlayStation 2, Xbox e GameCube

E MAIS:

- Os segredos de Castlevania: Lament of Innocence
- Entrevista com Angelina Jolie, a musa Lara Croft
- Gângster de verdade testa games de assalto e tiroteio
- Dicas para se dar bem em Brute Force, FIFA e outros...

JÁ NAS BANCAS !

Desvende as origens da maior série de RPG

Por **Jefferson Kayo**

Eis uma ótima oportunidade para quem conhece apenas os jogos mais recentes da série **Final Fantasy**. **Origins** é um remake dos clássicos games do NES, FFI e FFII (o segundo inédito no Ocidente), com gráficos e sons melhorados e algumas CGs de brinde para você. Estas estratégias vão ajudá-lo a coletar os itens certos, derrotar os piores inimigos e completar todas as suas missões. Mãos à obra.

FINAL FANTASY 1

1.CORNELIA

Antes de qualquer coisa, vá até o castelo e converse com o Rei. Ele lhe dirá que consertará a ponte se você resgatar a filha dele que foi aprisionada no Temple of Chaos. Depois, dê um pulo na cidade e compre alguns itens importantes para a viagem – armas, armaduras e coisas do gênero. Mas não gaste todo o dinheiro em apetrechos, afinal, você também precisa comprar as magias de seus magos. Compre, pelo menos, uma magia de cura e uma de ataque. Adquira uns três níveis de experiência e siga para o Norte, até o templo em ruínas.

2.TEMPLE OF CHAOS

Itens: Leather Cap, Potion, Tent, Lute.

Ande no sentido horário e colete todos os itens. Existem duas portas fechadas no templo, mas, nesta etapa, elas podem ser ignoradas. Quando entrar na parte mais profunda do templo, cure seus personagens e prepare-se para a batalha com Garland.

Chefe: Garland
Exp.: 128
Gil: 250
Fraqueza: --
Estratégia: use Warriors, Thieves, Monks e White Mages para ataques normais. Se for necessário, utilize a magia de cura do White Mage. Com o Black/Red Mage, faça ataques especiais sem dó nem piedade.

Depois de derrotar Garland, você terá uma breve conversa com a princesa Sarah e será transportado, automaticamente, para o castelo de Cornelia. Converse novamente com a princesa para adquirir um Lute. Em seguida, cruze a ponte recém-construída ao Norte de Cornelia.

3.CAVERNA DE MATOYA

Itens: 2 Potions e um Antídote

Viaje pelo Noroeste até uma nova ponte e entre na caverna. Converse com Matoya e pegue todos os itens disponíveis. Saia da caverna e siga para o Leste.

4.PRAVOCA

Derrote Bikke para conseguir um navio. Se quiser, compre novas armas e magias. O Nordeste de Pravoca é um bom lugar para ganhar experiência. De preferência, tenha com você as magias Dia e Fire para continuar seu caminho.

Você já tem um navio, então, é hora de resolver um pequeno quebra-cabeça. Para acioná-lo, aperte e segure o botão X e, em seguida, aperte O 55 vezes para começar a jogar. Se você ficar em primeiro lugar, ganhará dez

mil gils, se ficar em segundo, cinco mil gils e, em terceiro, dois mil gils. Quando terminar, navegue para o Sul até alcançar terra firme. Depois, viaje para o Sul até chegar a uma cidade.

5.ELFHEIM

Nesta cidade, existem muitas magias de nível mais alto e armas mais potentes, por isso, é melhor fazer algumas compras antes de seguir viagem. Vá para o Elven Castle e converse com o príncipe.

Para continuar, é recomendável que você esteja no nível 8 de experiência. Siga para o Sudoeste através das montanhas até alcançar a Marsh Cave.

6.MARSH CAVE

Itens: Dagger, Broadsword, Cottage, Steel Plate, Copper Armlet e Crown.

Vá para o Norte pelas escadas e colete todos os itens. Volte para a entrada principal e siga para o Sul até alcançar uma área com muitas salas. Entre na sala que fica a Sudoeste: nela você encontrará um tesouro escondido entre algumas estátuas. Lute contra os Pisco Demons para pegar a Crown. Saia da Marsh Cave e viaje para o Norte em direção a Western Keep.

7.WESTERN KEEP

Itens: Crystal Eye, Jolt Tonic, Mystic Key.

Existe uma porta lacrada neste castelo, mas, por enquanto, ignore-a. Agora que você já tem a Crown, lute contra Astos para adquirir o Crystal Eye.

Chefe: Astos
Exp: 2248
GIL: 2000
Fraqueza:--
Estratégia: ataque-o fisicamente com Warriors, Thieves e Monks, e cure com White Mage quando necessário. Com os Black Mages, use magias fortes.

Depois de derrotar Astos, retorne para Matoya's Cave e troque o Crystal Eye por um Jolt Tonic. Com a Jolt Tonic, retorne ao Elven Castle e vá conversar com o príncipe. Ele lhe dará a Mystic Key.

8.MYSTIC KEY QUEST

Itens:
(Elven Castle): Bronze Gloves, Mythril Hammer.
(Cornelia Castle): Cosier, Nitro Powder, Saber, Mythril Knife, Iron Shield.
(Temple of Chaos): Rune Blade, Gold Needle, Werebane.
(Western Keep): Falchion, Power Staff, Steel Gloves.
(Marsh Cave): Silver Armlet

Em Elven Castle, abra a porta lacrada para ganhar um item. Retorne para o Cornelia Castle e abra as portas lacradas para ganhar mais itens. Assegure-se de que conseguiu o Nitro Powder antes de prosseguir. Vá para o Temple of Chaos e abra as duas portas lacradas. Viaje para Western Keep e abra a porta lacrada para pegar mais itens. Finalmente, siga para Marsh Cave e percorra todo o caminho em direção ao Sul até alcançar uma porta lacrada que contém um Silver Armlet.

9.MT. DUERGAR

Itens: Tent, Grand Helm, Wyrmkiller, Mythril Knife, Mythril Mail, Cottage e Helmet.

Mt. Duergar fica ao Norte de Western Keep. Dentro da montanha, na parte Sudeste, dê a um gnomo o Nitro Powder que você conseguiu em Cornelia. A explosão abrirá um canal que permite navegar fora de Cornelia Bay.

10.MELMOND

Ancore seu barco no porto a Oeste do Mt. Duergar para alcançar Melmond. Depois, viaje para o Sul em direção à Terra Cavern.

11.TERRA CAVERN

Itens: Antidote, Potion x2, Tent, Coral Sword, Leather Shield, Sleeping Bag e Star Ruby.

Colete todos os itens da caverna, mas tome cuidado com os monstros. Quando alcançar o piso B3F, você terá que enfrentar o chefe da Dungeon.

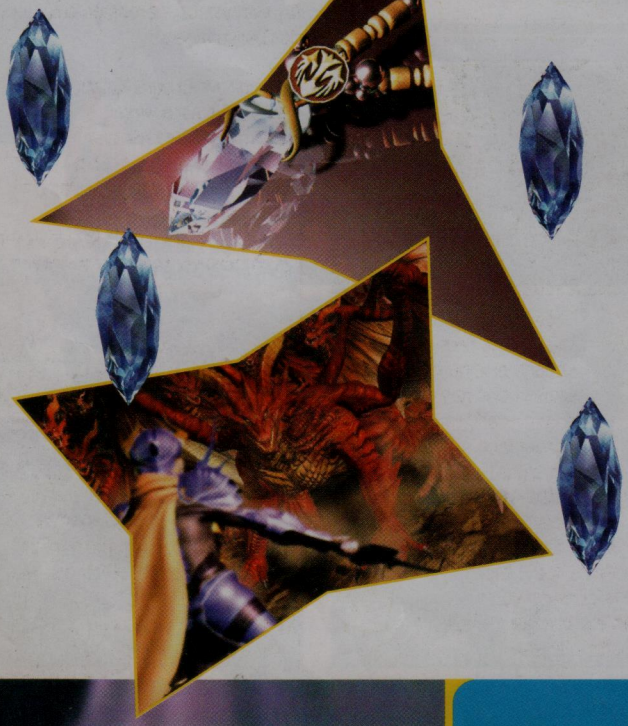
Chefe: Vampire
Exp.: 1200
GIL: 2000
Fraqueza: Fire, Dia
Estratégia: Warriors, Thieves e Monks devem usar ataques físicos enquanto os White Mages curam e os Black/Red Mages usam ataques de Fire Magic.

Ao vencer o Vampire, você receberá o Star Ruby. Saia da Terra Cavern, por enquanto.

12.TITAN'S CAVE

Itens:
(Titan's Cave): Great Axe, Mythril Helm.
(Sage's Cave)]: Earth Rod

Entre na caverna a Noroeste de Terra Cavern. Converse com o Titan e entregue o Star Ruby para que ele saia da sua frente. Utilize a outra saída para deixar a caverna e entrar na Sage's Cave. Fale com o ancião para que ele lhe dê o Earth Rod. Volte para Terra Cavern.



13.TERRA CAVERN NOVAMENTE

Itens: Staff, Tent e Mythril Shield.

Siga para o local onde enfrentou Vampire e use o Earth Rod na pedra que está bloquendo o caminho. Vá até o B5F, onde Lich o espera.

Chefe: Lich
Exp.: 2200
Gil: 3000
Fraqueza: Fire, Dia
Estratégia: ataque com os guerreiros e use as magias Fire e Dia com os magos.

Por fim, use Warp para sair da caverna.

14.CRESCENT LAKE

Itens: Canoe

Ancore seu navio no porto ao Sul e caminhe até Crescent Lake. Lá, siga para Circle of Sages utilizando o caminho escondido e ganhe uma Canoe. Entre no lago e vá para o Norte, em direção ao vulcão.

15.MT. GULG

Itens: Mythril Helm x2, Great Axe, Mithril Gloves, Potion x2, Tent, Antidote x2, Mythril Axe, Mythril Shield, Gold Needle, Cottage, Staff, Ice Brand, Flame Shield, Flame Armor.

Andar sobre a lava diminui o HP, mas, por outro lado, você se livra das várias batalhas aleatórias do caminho normal. Siga sempre pelo Sul até encontrar Marilith, o chefe da Dungeon.

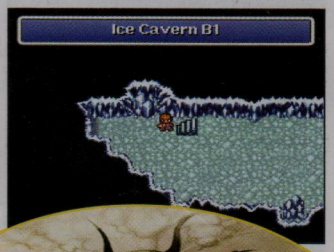
Chefe: Marilith
Exp: 2712
Gil: 3000
Fraqueza:--
Estratégia: a mesma dos chefes anteriores. Cuidado com a magia de fogo inimiga.

Depois que vencer Marilith, use Warp para sair do vulcão e navegue até a baía ao Norte de Crescent Lake. Utilize sua canoa para chegar à caverna na parte Leste.

16.ICE CAVERN

Itens: Flame Sword, Ice Armor, Shirt, Mythril Gloves, Potion, Sleeping Bag, Ice Shield, Levistone.

Siga o caminho à sua frente até encontrar um cesto com uma Levistone. Antes de adquirir o item, lute contra um Devil Eye. Depois, saia da caverna e vá, novamente, para Crescente Lake. De lá, navegue pelo rio a Sudeste até encontrar uma área deserta. Use a Levistone para ganhar uma Airship.



17.CITADEL OF TRIALS

Itens: Gauntlets, Healing Staff, Steel Gloves, Ruby Armlet, Ice Brand, Cottage e Rat's Tail.

Voe com sua aeronave para o Norte até encontrar uma área deserta. Aterrisse onde puder, pois esta é uma área complicada para pouso. Entre no castelo e fale com o ancião. Atravesse a porta a Noroeste e ande até o trono. Depois, siga sua intuição para atravessar o labirinto de Warps e encontrar uma sala. Ali, há um cesto com um Rat's Tail. Vá até o trono para regressar à entrada do castelo.

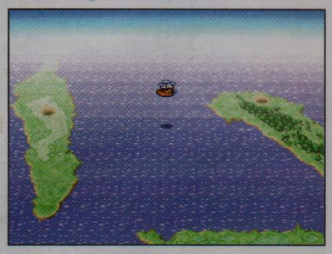
18.DRAGON CAVES

Itens: Cottage, Tent e Gold Needle.

Saindo da Citadel of Trials, siga para Oeste até encontrar algumas ilhotas e várias cavernas. Explore-as com cuidado para não perder nenhum item. Em algum momento, você encontrará Bahamut, o Rei Dragão. Dê-lhe o Rat's Tail e ele transformará seus homens em guerreiros de alta classe.

Aqui acontece a evolução de classes dos personagens:

Warrior evolui para Knight
Thief evolui para Ninja
Monk evolui para Master
Red Mage evolui para Red Wizard
White Mage evolui para White Wizard
Black Mage evolui para Black Wizard

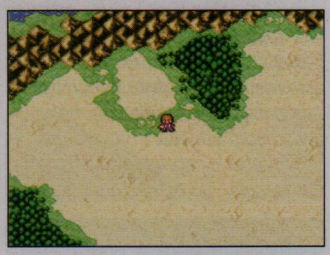


Quando seus personagens evoluírem, muitos equipamentos novos estarão disponíveis para você equipá-los. Passe novamente em algumas lojas já visitadas e compre tudo o que puder carregar.

19.CARAVAN

Itens: Bottled Faerie.

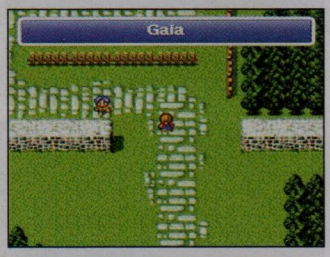
Indo para o continente a Noroeste, você encontrará um deserto. Mais ou menos no meio dele, há um local cercado por um gramado. Entre lá e compre o Bottled Faerie. Ele fará uma nova leva de itens aparecer nas lojas.



20.GAIA

Itens: Oxyale.

Voe com sua aeronave para uma cidade cercada por montanhas, que fica à esquerda da Caravan. Compre tudo que for necessário e siga para cima e para direita até se deparar com uma lagoa. Use o Bottled Faerie para que a fada lhe dê o Oxyale.



21.ONLAK

Viaje para o continente a Oeste de Gaia e entre na cidade localizada ali, que fica perto de Dragon Cave. Nesta cidade, existem algumas magias novas, mas todo o estoque está lacrado. Vá para o trecho mais a Leste e converse com a garota que está perto do submarino para entrar na próxima Dungeon.

22.SUNKEN SHRINE

Itens: Giant's Gloves, Light Axe x2, Ribbon, Diamond Armor, Mage's Staff, Diamond Armlet, Antidote, Diamond Shield, Diamond Gloves, Rosetta Stone e Diamond Helm.

Na primeira tela, existem dois caminhos. O da esquerda o levará direto ao chefe, e o da direita, a uma infinidade de itens. Tenha certeza de que pegou a Rosetta Stone antes de voltar e seguir pelo caminho da esquerda, em direção ao chefe.

Chefe: Kraken
Gil: 5000
Fraqueza: Bolt (Magia)
Estratégia: a mesma utilizada com os outros chefes.

Quando derrotar Kraken, reernegize os cristais e saia da Dungeon.

23.WATERFFAL CAVERN

Itens: Spellbinder, Ribbon, Defender, Warp Cube.

Ao Norte de Onlak, existe uma cachoeira. Use a canoa para entrar na caverna escondida.

Desça até encontrar uma área cheia de itens. Não saia da caverna sem ter adquirido o Warp Cube. Quando adquiri-lo, deixe a caverna e embarque na aeronave.

24.LUFENIA

Itens: Bell.

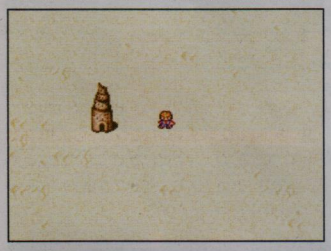
Retorne para Melmond com a Rosetta Stone. Após conversar com o aprendiz, que está na parte Norte da cidade, vá para o Sul da península e encontre uma cidade cercada por uma floresta. Nas proximidades, não há um local para pousar a aeronave, então, pare próximo a um lago. Caminhe até a cidade. Converse com algumas pessoas (apenas se tiver aprendido a língua de Lufenia, em Melmond,

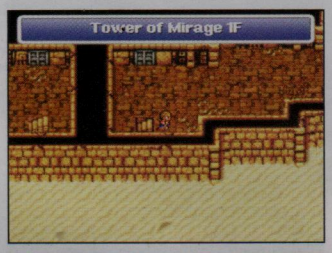
com o aprendiz) e, logo, uma delas lhe dará um sino. Viaje para um deserto enorme que possui uma torre ao centro.

25.TOWER OF MIRAGE

Itens: Tent, Healing Helm, Vorpal Sword, Aegis Shield, Cottage, Thor's Hammer, Sunblade e Dragon Mail.

Quando chegar ao terceiro andar da torre, você será transportado para a Flying Fortress.





26.FLYING FORTRESS

Itens: Protect Ring, Healing Helm, Potion, Diamond Gloves, Diamond Shield, Ribbon, Adamantite, Cottage, Mythril Helm, Protect Ring, Shirt, Protection Mantle, Gold Needle, Potion, Venom Blade, Gold Needle, Black Robe, White Robe e Sasuke.

No segundo andar, existe um cesto que contém Adamantite. Não deixe de pegá-lo. O chefe estará no hall do terceiro andar.

Chefe: Tiamat
Exp: 5496
Gil: 6000
Fraqueza: Flare (magia)
Estratégia: a mesma estratégia dos outros chefes.

Depois de derrotá-lo, saia da Dungeon com o Warp.

27.TEMPLE OF CHAOS (2ª PT.)

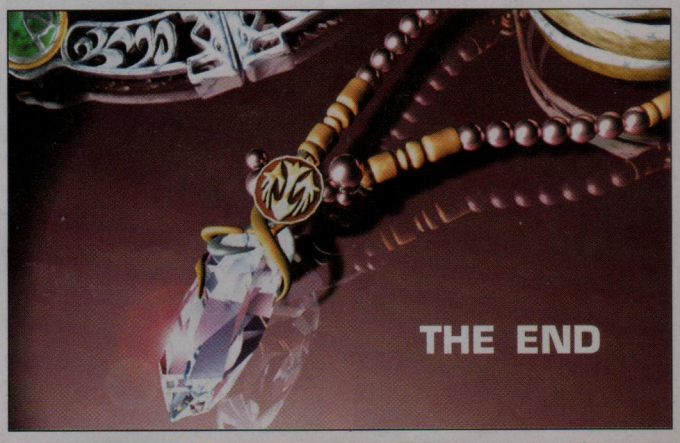
Itens: Protection Mantle, Protect Ring, Sasuke, Masamune e Excalibur.

Vá até o Mt. Duergar e entregue a Adamantite para o ferreiro. Ele fará a Excalibur, uma das melhores armas do jogo. Em seguida, vá para o Temple of Chaos e toque a esfera para viajar de volta 2000 anos no tempo. Tome cuidado, porque, entre os inimigos normais, você voltará a enfrentar os quatro guardadores dos cristais. Após uma longa caminhada numa sala triangular, enfrente Chaos, o chefe.

Chefe: Chaos

Exp: --
Gil: --
Fraqueza: Flare, Holy (magias)
Estratégia: preciso dizer? Siga as estratégias anteriores.

Feito isso, aprecie o final e prepare-se para o próximo **Final Fantasy**!



FINAL FANTASY ORIGINS

FINAL FANTASY 2

Uma informação útil para quem ainda não conhece o sistema de evolução em **Final Fantasy 2**: não há níveis de evolução. Em vez disso, você evolui à medida em que usa cada atributo. Por exemplo, para aumentar seu HP (energia), você tem que sofrer danos severos nas batalhas, ou seja, precisa vencer as batalhas deixando o adversário bater em você até que sua vida seja reduzida ao mínimo.

Veja abaixo o que fazer para evoluir em cada atributo.

HP: perca bastante deste atribuito em cada batalha.
MP: use-o em cada batalha até que se esgote.
Strenght: use apenas ataques normais nas batalhas.
Endurance: perca bastante HP em cada batalha.
Spirit: use White Mage muitas vezes durante as batalhas.
Intelligence: use Black Magic muitas vezes durante as batalhas.
Accuracy: use as armas muitas vezes nas batalhas.
Evasion: quando os ataques físicos são mirados em você, muitas vezes, durante as batalhas.
Agility: quando os ataques físicos são mirados em você, muitas vezes, nas batalhas.
Magic Defense: quando os ataques mágicos são mirados em você.
Weapon Level: quando usadas mais de 100 vezes.
Magic Level: quando são usados mais de 100 pontos de magia.

Algumas vezes, você poderá perder pontos de um atributo em decorrência do aumento de outro:
- quando ganhar STR (Strenght), pode perder um pouco de INT (Intelligence).
- quando ganhar INT, pode perder END (Endurance).
- quando ganhar SPR (Spirit), pode perder STR.

1.ALTAIR

O game começa com você e sua trupe sendo espancados pela guarda imperial. Depois de ser resgatado, você deve conversar duas vezes com a princesa para que ela lhe dê a password **WILD ROSE**. Use o comando Memorize para guardar a palavra chave e, em seguida, pergunte novamente sobre seu amigo Leon. Desta vez, dirão a você que ele está em Fynn. Saia da sala, compre algumas coisas nas lojas da cidade (a magia de cura é altamente recomendada) e viaje para o Norte, até Fynn. Se possível, lute algumas vezes para ganhar mais atributos. No meio do caminho, há uma pequena cidade chamada Gatera, mas, por enquanto, ela não tem nada de especial.

2.FYNN

Não converse com os soldados da cidade, caso contrário, eles lhe atacarão e você será lançado numa batalha que é impossível vencer. Dentro da cidade, vá para o Norte e circule o perímetro pelo Leste até encontrar um Pub. Converse com o atendente do bar e, usando o comando Ask, diga a ele a password aprendida em Altair. Atravesse a porta escondida atrás do bar e converse com o homem que está morrendo na cama. Ele lhe dará um Ring que deverá ser entregue a Hilda. Esse anel permite que você veja o mapa do jogo apertando O e Start. Volte para Altair e mostre o anel a Hilda. Ela insistirá para que você fique com ele. Hilda também ensinará a você um novo password, **MYTHRIL**. Mindu se juntará à sua busca e lhe dará uma Canoe. Assim, será possível viajar até Semmit Falls.

3.SEMMIT FALLS

Atravesse o lago ao Norte de Altair para alcançar Paloom. Esta cidade oferece alguns bons equipamentos, mas é recomendável esperar até alcançar Salamand para comprar novos equipamentos. Converse com o marinheiro na entrada da cidade e pague 32 gils para viajar, de bote, até a próxima cidade, Poft. Vá até o Pub para encontrar Cid e aprenda com ele a

password **AIRSHIP**. Seu assistente lhe oferecerá viagens de Airship para alguns lugares. Antes de ir para Semmit Falls, você pode parar em Salamand para comprar algumas magias e equipamentos realmente bons.
Em Salamand, você vai descobrir que alguns homens estão presos em Semmit Falls. Depois que esti-

ver devidamente equipado, vá para o Leste pelo rio até encontrar uma caverna na cachoeira.

Semmit Falls B1F
Na primeira encruzilhada, pegue o caminho estreito em direção ao Sul. Novamente, mais duas opções: pela direita, um cesto com 200 gils e, pela esquerda, o caminho para o B2F.

Semmit Falls B2F
Siga na direção Nordeste e, depois, vá sempre para o Norte até alcançar uma parede com quatro portas. Atravesse a primeira porta da esquerda e siga adiante.

Semmit Falls B3F
Siga pela esquerda até alcançar a última porta. Se estiver na sala correta, você encontrará os homens perdidos de Salamand. Continue no B4F.

Semmit Falls B4F
Atravesse a primeira ponte e adquira um cesto com um Fire Scroll. Siga até a próxima encruzilhada, pegue o caminho ao Norte e atravesse a ponte. Se, em vez de uma ponte, você encontrar uma porta de madeira, não entre nela, apenas volte e siga o caminho mencionado acima.

Semmit Falls B5F
Se quiser obter o Warp Scroll, percorra, do início ao fim, a ponte localizada neste andar. Para prosseguir, volte à entrada da caverna e vá pelo caminho de cima, ignorando a ponte que acabou de percorrer e passando pela porta da esquerda.

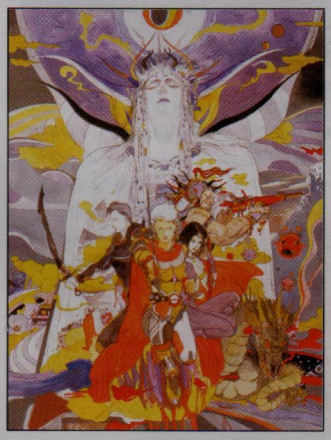
Semmit Falls B5FB
Chefe: Sergeant
HP: 140
Estratégia: use suas armas mais fortes contra este chefe. Faça Mindus usar Shield e Blink em você.

Depois de derrotá-lo, pegue o Mythril e use a magia de Warp de Mindus para sair da caverna.

4. BAFSK CAVE

Volte para Altair e converse com Hilda, que lhe entregará a password **DREADNOUGHT** e o mandará para Bafsk para uma investigação. Antes de viajar, vá para a loja de armas e converse com Tobul. Mostre o Mythril para que ele construa novos equipamentos que você comprará depois. Vá para Poft e pegue o Airship para viajar até Bafsk. Para ter acesso à entrada da caverna, converse com o soldado na parte Sul da cidade e diga a ele a última password que você aprendeu.

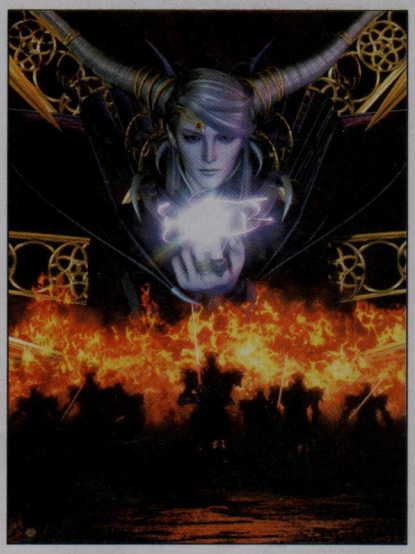
B1F
Na encruzilhada, pegue o caminho de cima para encontrar uma Long Sword. Volte e vá para baixo para encontrar mais uma encruzilhada. De um lado, há um Long Bow e, do outro, a passagem.



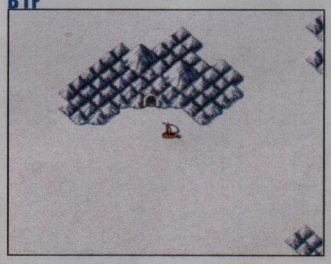
1F
Vá pela direita até não poder mais, depois suba e continue até chegar a um cruzamento onde um caminho dividide-se para cima e para a direita. Depois de conversar com o Black Knight, volte e vá para a direita para encontrar um item-chave da sua busca, o Pass. Feito isso, volte para Bafsk e, depois, para Altair, onde você deverá conversar com a princesa.

5. SNOW CAVERN

Depois de receber as péssimas notícias, vá para Poft e diga a Cid a password. Ele lhe dará mais uma password, **SUNFIRE**. Volte para Altair e converse novamente com a princesa. Depois que Mindu sair da sua equipe, siga para a parte à esquerda da base e converse com o Rei. Ele lhe ensinará a password **GODDESS'S BELL**, se você disser a ele a password **SUNFIRE**. Retorne a Salamand e vá para a casa mais ao Norte e à esquerda que encontrar. Lá, converse com Josef e diga a ele a password **GODDESS'S BELL**. Ele se juntará à sua equipe. Volte para Semmit Falls e explore a parte mais à Nordeste da montanha até encontrar um cristal azul gigante. Fique na frente da montanha e aperte X para que Josef encontre uma passagem secreta. Nesta porta, há um item chamado Snowcraft. Saia de Semmit Falls e vá para o Nordeste até encontrar uma cadeia de montanhas. Quando entrar no campo de neve, use o Snowcraft para ir para a parte Leste e encontrar uma caverna. Truque: quando estiver no Snowcraft, você pode usar um truque para entrar num joguinho de concentração. Basta segurar X e apertar O de 15 a 20 vezes.



B1F



Nada de especial. Apenas siga o caminho pegando todos os itens até chegar às escadas que levam ao próximo nível.

B2F
Não se importe com os itens agora. Tome cuidado porque a porta é uma armadilha. Apenas siga para a próxima parte.

B3F
Primeiro vá para esquerda para buscar um item importante, o Notus, mas não o utilize ainda. Depois, siga para a direita e, quando estiver na encruzilhada, vá para o Sul. Você chegará a outra encruzilhada. Seguindo para o Norte, você encontrará, acima da

Dungeon, três itens Noar: Battle Axe, Antidote e Mythril Mace. Volte e, desta vez, siga o caminho de baixo.

B4F
Aqui existem muitos itens para coletar. Depois de adquiri-los, vá para o Nordeste, em direção às escadas, ignorando a porta-armadilha.

B5F
Também há muitos itens de grande valia neste andar. Antes de prosseguir, é recomendável pegar todos. Não há escada nesta parte, apenas castores gigantes. Diga a password **GODNESS'S BELL** para o castor que está sozinho, ao Norte, e você descobrirá uma passagem secreta. Vá para a parede da direita e abra a passagem.

B6F
Apenas siga o caminho serpenteado até o final. Abra o cesto para encontrar um Silver Plate. Use esse item para equipar qualquer personagem, exceto Josef. Você deve ter visto a estranha criatura sentada nas escadas aí por perto, não é? Chegou a hora de enfrentá-la.

Chefe: Adamantoise
HP: 450
Fraqueza: Ice
Estratégia: essa é uma boa oportunidade para usar Notus, se algum personagem estiver equipado com ele.

Depois de derrotar Adamantoise, vá até a parede para buscar o GODDESS'S BELL. Feito isso, retorne para a entrada da caverna através do caminho de escada recém-aberto. Você enfrentará mais um chefe.

Chefe: Borghen
HP: 240
Estratégia: este chefe não é muito complicado. Mantenha seu HP cheio e utilize ataques físicos.

Vencida a batalha, saia da caverna e retorne para Altair.

6.KAI'SON CASTLE

Em Altair, converse com Hilda para descobrir sua próxima missão.Vá par Poft e pegue um Airship até Kai'son. Lá, use o GODDESS'S BELL na entrada do castelo para que a porta se abra.

1F
Neste andar, pegue o Cure Scroll e procure o próximo lance de escadas.

2F
Pegue o primeiro caminho para baixo e siga pela direita para buscar 300 gils. Depois, entre vá para esquerda e você cairá na escada.

3F
Utilize o lado oposto às escadas para alcançar o próximo nível e chegar a um pequeno hall onde existe um Gold Shield. Agora, volte e siga pela direita para alcançar o próximo andar.

4F
Siga para a esquerda e depois para baixo. Entre na sala para ganhar muitos itens e, depois, volte para o corredor, desta vez, indo até o final dele.

5F
No coração desta sala, existe um cesto muito bem guardado que contém uma Golden Mail. Muito cuidado na hora de enfrentar os guardiões da relíquia. Quando derrotá-los, vá para o canto mais a Sudoeste da sala e encontre a escada de volta para o 4F para enfrentar o chefe.

4F
Chefe: Shrieker
HP: 540
Fraqueza: Magic
Estratégia: use magias de alto poder destrutivo contra ele ou, se suas armas estiverem bem evoluídas, ataque com elas.

Em seguida, pegue o Egil's Torch, retorne para a entrada do castelo e use a tocha na chama. Isso permitirá que você pegue o Sunfire. Saia do castelo e, no mapa, siga para o Sul para alcançar uma floresta, a Chocobo Forest. Converse com o Chocobo. Automaticamente, você sairá da floresta e o Chocobo estará esperando por você lá fora. Monte nele, vá para o Sul através do enorme deserto e siga para o navio que está ao Sul do deserto.

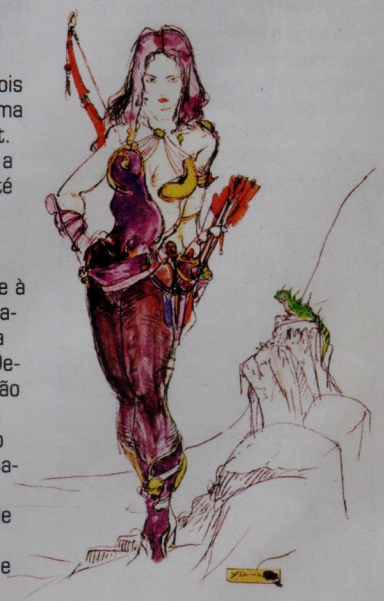
7.DREADNOUGHT

Se quiser enfrentar o Black Knight, diga a ele a password **WILD ROSE** ou entregue o Pass adquirido em Bafsk Cave. Não converse com os soldados, caso contrário, você entrará em batalhas muito difíceis.

1F
Vá para esquerda e para o Norte para encontrar um cesto que só pode ser alcançado por meio de uma escada. No meio da sala, existe uma escada cercada por dois cavaleiros. Esta sala o levará a uma arma muito poderosa, a Crescent. Para pegar esse item, volte para a sala anterior e siga para Leste até encontrar uma sala secreta.

2F
Chegando a uma bifurcação, vire à esquerda e alcance outra bifurcação. Vire novamente à esquerda para alcançar um Shade Bow. Depois, entre à direita da bifurcação e, em seguida, à esquerda para alcançar as Thief's Gloves. Caso não tenha reparado, enquanto caminhava para buscar as Thief's Gloves, você passou na frente de dois prisioneiros, tratam-se de Hilda e Cid. Converse com eles e siga para o último andar.

No outros andares, não há muitas dificuldades. No quinto, existe um labirinto de soldados. Não converse com eles e procure sempre um caminho vazio para prosseguir. Quando, finalmente, atingir a sala de máquinas, jogue o Sunfire na parte verde e brilhante do reator. Cid aparecerá para salvá-los e levá-los direto para Altair.



8.DEIST CAVERN

Entre na câmara do rei e converse com ele. Converse com Gordon para aprender a password **DRAGOON** e, em seguida, diga a ele essa mesma password para aprender outro, o WIND DRAKE. Agora, vá para Paloon. Converse com Leila, a mulher que está na entrada da cidade. Aceite a carona que ela lhe oferecer e parta para Deist em seu navio. Após derrotar toda a sua tripulação, Leila se juntará à sua equipe. Navegue para o Sul, através da península e continue ao Sul e a Leste para alcançar Deist. Entre no castelo do centro da ilha. Converse com o garoto que está na entrada e ele fugirá. Converse novamente com o garoto para que ele corra outra vez. Mais à frente, você o verá junto da mãe. Converse com a mulher e entre na sala ao lado dela. Lá você encontrará Wind Drake, que está quase morrendo. Depois, explore todo o castelo à procura de itens. Feito isso, saia e ande para o Norte em busca da caverna. Nesse trecho, você encontrá monstros muito fortes, por isso, é essencial ter armas com níveis altos. Primeiro, vá para Leste e busque um objeto brilhante, o Pendant. Retorne ao castelo e diga a Wind Drake a password **WIND DRAKE** para receber o Dragon Egg. Retorne à caverna. O caminho do Sul leva a alguns cestos com itens interessantes. O caminho Sul da direita leva ao chefe. Quando chegar a uma sala com quatro portas, pegue a segunda da direita e enfrente o chefe.

Chefe: Chimera
HP: 640 (cada um)
Estratégia: use Shell contra os ataques de chamas e ataque-o fisicamente.

Quando Chimera for destruído, coloque o Dragon Egg na piscina verde e retorne para Altair.

9.COLISEUM

Vá para a base rebelde e entre na porta ao Sul da câmara do rei. Hilda estará esperando por você enquanto o resto do seu grupo irá embora. Hilda se transformará num monstro.

Chefe: Lamia Queen
HP: 1290
Estratégia: esteja pronto para usar o Unicorn Horn ou uma magia Basuna de alto nível para contra-atacar as magias de Charm e Sleep do monstro. Ataques físicos são suficientes.

Após a luta, você descobrirá que Hilda é mantida refém no Coliseum de Paramecia. Vá para seu navio e navegue para uma mancha perto do deserto. Ali se localizava o Kai'son Castle. Ande para o centro da cadeia de montanhas a Leste do deserto. Esteja preparado para uma luta imediata contra um chefe. Ande para o Norte através da sala do Trono e enfrente o chefe.

Chefe: Behemoth
HP: 1260
Estratégia: ataque com suas armas mais fortes.

Após a luta, você será arremessado num calabouço. Ande para o portão e veja Pavel pronto para resgatá-lo. Faça seu caminho por essa pequena Dungeon, verificando todas as salas, pois algumas possuem tesouros interessantes. Na sala das celas, siga até a terceira cela da direita e encontre a verdadeira Hilda. Gordon abandonará a equipe para levar Hilda de volta ao esconderijo. Saia pelo Sul e retorne a Altair.

10.FYNN CASTLE

Quando entrar em Altair, a cidade estará deserta, pois todos estão se preparando para a retomada de Fynn. O guarda da entrada da cidade dirá que todos estão acampados ao Sul de Fynn. Converse com Hilda e Gordon e eles o mandarão invadir Fynn e derrotar o general. Vá para Norte e entre no castelo. Siga para o Norte da entrada e encontre Leila – novamente, ela se unirá a você. Vá direto para o Norte, sem se importar com os cestos de itens espalhados pelo caminho. Entre na sala do trono e derrote o homem que está sentado lá.

Chefe: Gottos
HP: 2000

Assim que ele for derrotado, o castelo voltará ao normal. Mais uma vez, Gordon e Hilda clamarão pelo trono e não haverá mais batalhas no castelo. Converse com Gordon para aprender a password **MYSIDIA** e use-o para adquirir a password **ULTIMA SCROLL**. Diga a Hilda essa última password e ela lhe revelará a password **MASK**. Finalmente, repita a MASK para Hilda para que ela lhe diga a password **EKMET TELOEZ**. Agora, você deverá viajar para a cidade de Mysidia para descobrir como adquirir a Ultima, a magia mais poderosa. Mas antes de sair, procure a White Mask que está nos porões do castelo e explore o castelo inteiro à procura de itens.

11.FYNN BASEMENT

Suba até o canto superior direito da sala do trono e, na parede, use o comando Ask para usar o Ekmet Teloez e abrir uma passagem secreta. Desça as escadas e pare na entrada do subsolo. Vá para a esquerda e para a direita do corredor em busca de itens escondidos. Em seguida, entre no subsolo e siga em frente. Tome cuidado com o primeiro andar do subsolo, pois os monstros são um pouco difíceis de vencer. Já nos outros quatro andares, não há maiores complicações. Quando chegar ao quinto andar, você verá muitas portas. Suba até a parte mais ao Norte e à direita que você conseguir e entre na segunda porta da direita.
Pegue a White Mask.
Quando sair, vá para o Warp para sair da Dungeon.

12.TROPICAL DUNGEON

Agora é hora de ir para a cidade de Mysidia. Para chegar lá, siga para o Sul de Altair num barco ou caminhando. Na parte Sul da cidade, ande na plataforma que o levará para uma estátua. Coloque a White Mask nela e saia para o World Map. Acione o mapa, veja o ponto que apareceu e siga até ele. Entre na caverna e caminhe pelo labirinto. Quando alcançar uma sala com uma bifurcação, vá para o Norte até chegar a uma aldeia escondida, na qual as pessoas usam máscaras negras. O homem mascarado e vestido de vermelho que está no lado Leste da vila lhe venderá alguns itens de grande valia. Depois, saia da vila siga e o caminho principal. No quinto andar, entre na sala localizada ao meio do andar e lute contra o chefe.

Chefe: Gigan Rhino
HP: 1140

Depois de derrotar o chefe, abra o cesto para buscar a Black Mask e, então, retorne para a entrada da caverna com o Warp..
Siga para Mysidia.

13.MYSIDIA CAVE

Entre no círculo de montanhas a Leste da cidade para entrar na caverna. No Sul da primeira sala, você encontrará uma estátua que é idêntica ao Firion. Coloque a Black Mask na estátua e continue o caminho. Siga sempre em direção ao Sul, até atravessar a caverna inteira, checando todas as portas em busca de tesouros. Quando alcançar um cesto com o Crystal Rod, saia da caverna utilizando algum Warp e retorne para Mysidia.

14.LEVIATHAN

Antes de sair da cidade, compre um Cottage na loja de itens, se você ainda não tiver nenhum. Vá para o seu navio, na baía Sul de Altair, e parta para Norte em direção a uma baía circular pequena. Você será tragado por Leviathan, um monstro marinho. No interior do monstro, evite andar pela parte amarela, caso contrário, seu HP será reduzido aos poucos. Você também descobrirá que Leila não está mais com você. Continue andando até encontrar outras pessoas que também foram engolidas pelo monstro. Converse com o homem que está no meio do povo chamado Gareth. Ele se juntará à sua equipe se você mostrar a o Crystal Rod. Continue até alcançar a boca do monstro e lute contra o verme gigante que está guardando seu navio.

Chefe: Barrel Worm
HP: 2000
Fraqueza: Bolt

Em seguida, pegue seu navio e vá para o Norte da baía circular. Desça numa pequena ilha com uma torre no meio. Use Cottage para recuperar suas forças antes de entrar na torre.

15.MYSIDIAN TOWER

Cuidado com todos os monstros dessa Dungeon, especialmente os Imps, e verifique todas as salas em busca de cestos. Na primeira sala, caminhe para o Norte e procure um buraco secreto na parede que o levará a um item. Depois, suba as escadas que levam ao setor de fogo da torre. A lava diminuirá seu HP a cada passo, mas esse é um meio de evitar confrontos indesejáveis. Eventualmente, você encontrará uma sala com um mago guardando as escadas. Derrote-o e continue seu caminho.

Chefe: Fire Gigas
HP: 1800
Fraqueza: Ice

Existem dois caminhos na entrada do setor de gelo. O primeiro fica, perto da entrada, que leva a um único tesouro, e o caminho do Sul, que leva ao andar seguinte. Enfrente novamente um Gigas e continue subindo.

Chefe: Ice Gigas
HP: 2000
Fraqueza: Fire

No setor do Ar, siga o caminho do Norte, tomando cuidado com os desvios de rota que, eventualmente, você queira tomar para adquirir itens.

Chefe: Thunder Gigas
HP: 2500
Fraqueza: Earth

O próximo andar é um labirinto de portas. Apenas uma leva para o próximo andar. Ali também existe um Flame Scroll. Pegue-o, se quiser. Quando chegar ao 9º andar, vá para a parte mais ao Norte para encontrar um cesto. Enfrente o chefe que o está guardando.

Chefe: White Dragon
HP: 2500

No décimo andar, você encontrará Mindu. Ele abrirá uma passagem para que você possa continuar. Nessa nova sala, toque todas as Orbs azuis e, por último, a amarela, no meio da sala. Você adquirirá Ultima, a magia mais poderosa do jogo. Utilize o Warp para retornar à entrada da torre.

16.CYCLONE

Em seu caminho de volta para Fynn, você descobrirá que Altair, Gatrea, Paloom e Poft foram destruídas. Quando chegar a Fynn, você vai saber o que aconteceu. Vá à sala do trono e converse com Hilda para aprender a password **CYCLONE**. Vá para a entrada do castelo e desça as escadas a Sudoeste. Siga para o Norte até encontrar um espelho gigante. Segure o Pendant que você pegou na Deist Cavern em frente ao espelho. Depois, siga para a casa de Pavel e pergunte a ele sobre o Cyclone. Quando ele lhe der alguns itens, saia para o mapa e aperte X para trazer Wind Drake até você. Assim, você poderá chegar ao ciclone e detê-lo de uma vez por todas. No primeiro andar, pegue o caminho da direita para buscar um item. Volte, logo em seguida, e pegue o caminho da esquerda. No 6º andar, existe um cesto que é guardado por um chefe.

Chefe: Green Dragon
HP: 3000

No sétimo andar, finalmente, você enfrentará o imperador. À medida que se aproximar dele, vários guardas aparecerão. Mas não se preocupe, pois eles são extremamente fáceis.

Chefe: Emperor
HP: 1290

Depois da batalha, você retornará, automaticamente, ao castelo de Fynn. Você será informado de que o Black Knight reclamará o trono do imperador. Prepare-se para uma bela surpresa quando for revelada a identidade do Black Knight.

17.PARAMECIA

Converse com Hilda para aprender a password **PARAMECIA**. Antes de sair da cidade, converse com Cid, que está na casa de Pavel. Ele lhe mandará buscar a Airship, que estará no lugar de sempre, intacta. Depois de decolar, vá para o Coliseum. Na primeira sala, caminhe para o Norte e entre na sala seguinte. O chão vai despencar levando você de volta ao primeiro. Esse andar tem muitos itens, mas tome cuidado ao procurá-los, pois os monstros da Dungeon não são nada bobos...
Quando se encontrar com o Black Knight, vocês conversarão um pouco. Em seguida, o Emperor ressurgirá. Gareth ficará para enfrentá-lo, enquanto os outros fugirão do Coliseum.

18.JADE

De volta a Fynn, tenha certeza de ter aprendido a password **PANDEMONIUM** de Hilda. Vá para o Deist Castle e diga à esposa de Gareth a password **DRAGOON** para receber a espada Excalibur. Esta é a hora de aumentar seus atributos. Tenha, pelo menos, 7000 de HP e 300 de MP para continuar, do contrário, será uma viagem suicida. Feito isso, vá para o Leste da península que fica ao Sul de Fynn e entre no enorme buraco localizado próximo à região de Mysidia. No segundo andar desta Dungeon, existe um cesto de itens guardado por um chefe.

Chefe: Blue Dragon
HP: 3500

Quando derrotar o Blue Dragon, continue seu caminho, mas tome cuidado com a cachoeira do terceiro andar, pois ela reduz o HP. Neste andar, há outro cesto guardado por um chefe.

Chefe: Behemoth
HP: 5000

Vencida a luta, vá para trás de uma das cachoeiras. Ali, há uma loja que vende magias muito poderosas. No quarto andar, encare outro chefe.

Chefe: Red Dragon
HP: 5000

Depois, suba para o sexto andar. Você encontrará um Warp para o Pandemonium.

19.PANDEMONIUM

Tome cuidado com os monstros desta Dungeon, pois eles podem matar um membro da sua equipe com um único golpe. O primeiro, o segundo e o terceiro andares possuem caminhos semelhantes, do tipo "sempre em frente". No quarto andar, você encontrará quatro portas. Atravesse a primeira, da esquerda para a direita. Vá para a direita da nova sala e siga a parede até alcançar um pilar que esconde uma sala secreta. Você encontrará a Masamune, a melhor espada do jogo. Saia da sala secreta e caminhe em direção ao outro cesto para enfrentar o chefe.

Chefe: Zombie Borghen
HP: 2500

Em seguida, volte à sala das portas e entre na segunda porta, da direita para a esquerda. Mais um chefe espera por você enquanto guarda um cesto.

Chefe: Tiamat
HP: 5000

Volte todo o caminho até as portas e entre na quarta porta, da esquerda para a direita. Enfrente outro chefe.

Chefe: Beelzebub
HP: 5000

Volte novamente e entre na única porta que restou. Outro chefe aguarda você.

Chefe: Astaroth
HP:7500
Fraqueza: Ultima, Flare, Holy

Cuidado com este chefe porque ele pode matar toda a sua equipe com apenas uma magia.
Depois da batalha, siga o caminho desta sala até o Warp. A próxima sala é bem simples: apenas percorra o caminho até encontrar uma sala com muitos pilares piscantes. É chegada a hora de enfrentar novamente o Emperor.

Chefe: Emperor
HP: 10000
Fraqueza: Ultima, Flare Holy

Uma dica útil: se ainda tiver as Blood Swords, equipe alguém com duas ou as distribua entre dois personagens. Se sua espada estiver num bom nível, a batalha acabará em um ou dois rounds.

Conseguiu derrotar o Emperor? Parabéns, você acaba de terminar o jogo.

ALGUMAS PESSOAS JOGAM VIDEOGAME,

A sua Revista Nintendo World está muito mais power. Alé
da revista NINTENDO POWER, a revista of

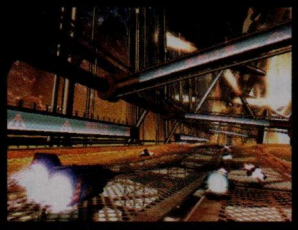
Novas seções

Muitos reviews

OUTRAS, SIMPLESMENTE DETONAM !!!

do visual mais moderno, ela agora traz material exclusivo
cial da Nintendo nos Estados Unidos.

Mais games
por edição



Informações
exclusivas

Novo visual

Quem quer detonar nos games,
não pode perder a nova Nintendo World .

Já nas bancas !

MVP Baseball 2003

Tacada Homerun
No menu principal, selecione "Rosters" para criar um novo jogador. No lugar do nome, escreva Erik Kiss e selecione Free Agent. Ele terá grandes chances de acertar o homerun.

Bastões quebrados
No menu principal, selecione "Rosters" para criar um novo jogador. No lugar do nome, escreva Keegn Patersn, Jacob Patersn ou Ziggy Patersn. Depois, selecione Free Agent.

Câmera 16:9
Durante o jogo, segure L2 + R2 por três segundos e aperte esquerda para mudar a câmera. Aperte direita para voltar ao normal.

Freestyle Metal X

Começar com $1.000.000
Escreva sugardaddy na tela de códigos.

Todas as músicas
Escreva hearall na tela de códigos.

Todas as roupas
Escreva johnnye na tela de códigos.

Todas os itens para as bicicletas
Escreva garageking na tela de códigos.

Todos os eventos e fases
Escreva universe na tela de códigos.

Todos os filmes
Escreva watchall na tela de códigos.

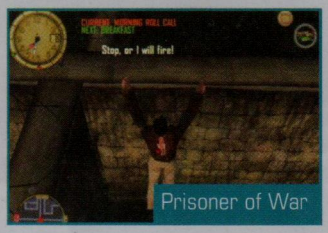
Todos os personagens e veículos
Escreva dudemaster na tela de códigos.

Todos os pôsteres e fotos
Escreva seeall na tela de códigos.

Todos os Special Stunts
Escreva fleximan na tela de códigos.

Freestyle Metal X

Prisoner of War



Prisoner of War

Senhas
Na tela de passwords, escreva:
Aumentar percepção: quincy
Habilitar capítulo 1: defaultm
Habilitar eventos Core: coretimes
Habilitar todos os eventos do dia: alltimes
Habilitar visão em primeira pessoa: boston
Modificar o tamanho dos guardas: muffin
Selecionar fase: ger1eng5

Shinobi

Habilitar bônus
Durante as fases, encontre as moedas de ouro Oboro Clan para habilitar a opção Extra no menu principal.

Habilitar Moritsune
Encontre 30 moedas Oboro Clan.

Habilitar Joe Musashi
Encontre 40 moedas Oboro Clan.

Habilitar fase VR
Encontre 50 moedas Oboro Clan.

Habilitar dificuldade Hard
Complete o jogo na dificuldade Normal.

Habilitar dificuldade Super Difficulty
Complete o jogo na dificuldade Hard.

Silent Scope 2: Dark Silhouette

Converter energia em tempo
Durante o jogo no modo Arcade, pause e aperte ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, ✖, ●. Um som confirmará a dica.

Converter tempo em energia
Durante o jogo no modo Arcade, pause e aperte ●, ✖, →, ←, →, ←, ↓, ↓, ↑, ↑. Um som confirmará a dica.

Desabilitar marcas nos inimigos
Na tela de seleção de modo, aperte →, →, →, →, ←, ↓, ↑, →.

Começar com três Continues
Depois de usar 16 Continues, vá até Options e habilite essa opção.

Começar com quatro Continues
Depois de usar 31 Continues, vá ao Options e habilite essa opção.

Continues infinitos
Depois de usar 101 Continues, vá até Options e habilite essa opção.

Vidas adicionais
Perca o jogo, intencionalmente, para recomeçar com mais vidas.

Tempo adicional
Perca o jogo por tempo, intencionalmente, para recomeçar com mais tempo.

Janela de tempo real
Complete o Indoor Shooting Range conseguindo o ranking "S" ou outro melhor.

SOCOM: US Navy Seals

Selecionar fases
Complete o jogo na dificuldade Lieutenant JG.

Habilitar armas terroristas
Complete o jogo na dificuldade Ensign.

Habilitar dificuldade Lieutenant JG
Complete o jogo na dificuldade Ensign.

Habilitar dificuldade Lieutenant
Complete o jogo na dificuldade Lieutenant JG.

Habilitar dificuldade Commander Lieutenant
Complete o jogo na dificuldade Lieutenant.

Habilitar dificuldade Commander
Complete o jogo na dificuldade Commander Lieutenant.

Habilitar dificuldade Captain
Complete o jogo na dificuldade Commander.

Habilitar dificuldade Rear Admiral
Complete o jogo na dificuldade Captain.

Habilitar dificuldade Vice Admiral
Complete o jogo na dificuldade Rear Admiral.

Habilitar dificuldade Admiral
Complete o jogo na dificuldade Vice Admiral.

Speed Kings

Pontos de respeito
Começe um novo jogo e, no lugar do nome, escreva .resp seguido de um espaço e um número. Exemplo: .resp 30.

Códigos
Entre com os seguintes códigos no lugar do nome:
Código mestre: borkbork
Todos os nove Driving Tests completos: .test9
Vença todos os seis encontros: .meet6
Modo GP completo: .prix
Melhor volta: .lapt18

Spider-Man: The Movie

Habilitar modo Cheat
Entre na opção Specials e escreva ARACHNID.

Selecionar fase
Entre na opção Specials e escreva IMIARMAS.

Pular de fase
Entre na opção Specials e escreva ROMITAS. Pause o jogo e escolha Next Level.

Habilitar fases Bonus Training
Entre na opção Specials e escreva

Spider-Man: The Movie

HEADEXPLODY.

Teia infinita
Entre na opção Specials e escreva ORGANICWEBBING.

Todos os comandos de luta
Entre na opção Specials e escreva KOALA.

Jogar com Mary Jane
Entre na opção Specials e escreva GIRLNEXTDOOR.

Jogar com The Shocker
Entre na opção Specials e escreva HERMANSCHULTZ.

Jogar com Scientist
Entre na opção Specials e escreva SERUM.

Jogar com Police Officer
Entre na opção Specials e escreva REALHERO.

Jogar com Captain Stacey
Entre na opção Specials e escreva CAPTAINSTACEY.

Jogar com criminoso 1
Entre na opção Specials e escreva KNUCKLES.

Jogar com criminoso 2
Entre na opção Specials e escreva STICKYRICE.

Jogar com criminoso 3
Entre na opção Specials e escreva THUGSRUS.

Ataques em câmera lenta
Entre na opção Specials e escreva DODGETHIS.

Roupa de Goblin
Entre na opção Specials e escreva FREAKOUT.

Personagem pequeno
Entre na opção Specials e escreva SPIDERBYTE.

Personagem com cabeça e pés grandes
Entre na opção Specials e escreva GOESTOYOURHEAD.

Inimigos com cabeças grandes
Entre na opção Specials e escreva JOELSPEANUTS.

Visão em primeira pessoa
Entre na opção Specials e escreva UNDERTHEMASK.

Habilitar minigame Pinhead Bowling
Acumule 10.000 pontos.

Habilitar filme Vulture
Acumule 20.000 pontos.

Habilitar filme Shocker
Acumule 30.000 pontos.

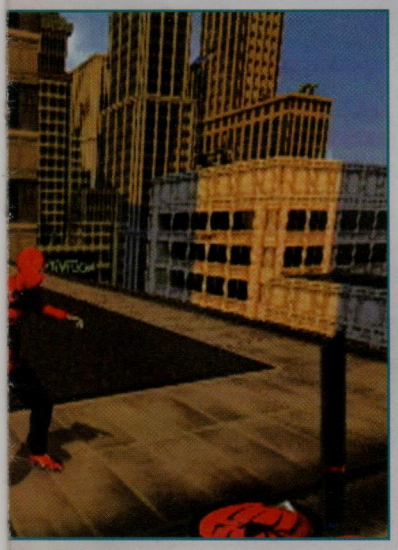
Habilitar filme Green Goblin
Complete o jogo no grau de dificuldade Hero ou em outro maior.

Roupa Alex Ross
Complete o jogo na dificuldade Normal ou em outra maior.

Roupa Green Goblin
Complete o jogo na dificuldade Hero ou Super Hero.

Roupa Peter Parker
Complete o jogo na dificuldade Easy ou em outra maior.

Roupa Wrestler
Complete o jogo na dificuldade Easy ou em outra maior.



Stuntman

Truques
Escolha a opção New Game e, no lugar do nome, escreva os códigos abaixo, respeitando letras maiúsculas e minúsculas:
Habilitar todos os brinquedos: MeFf.
Habilitar todos os trailers: FellA
Habilitar todos os veículos: spiDER" ou "ChUmP
Habilitar tudo: MussON

The Mark of Kri

Selecionar armas
Encontre todos os Tuku, em todas as fases, para habilitar uma opção que permitirá usar qualquer arma durante o jogo.

Habilitar arenas
Complete todos os Challenges de uma determinada fase para habilitar a arena desta fase.

Roupas extras e galeria de figuras
Complete todas as arenas e todos os desafios.

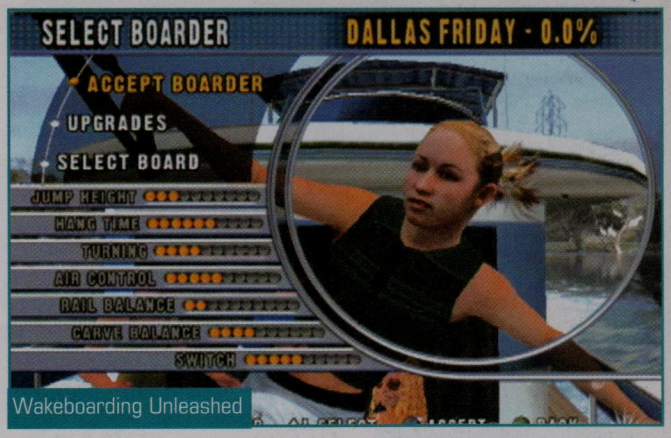
V-Rally 3

Habilitar veículo Mitsubishi Lancer Evolution VI
Vença o campeonato 1.6L no modo Career.

Habilitar veículo SEAT Cordoba Repsol
Complete o modo Challenge.

Habilitar veículo Subaru Impreza 2000
Vença o campeonato 2.0L no modo Career.

Habilitar veículo Toyota Corolla V-Rally
Marque recorde de tempo em todas as pistas.



Wakeboarding Unleashed

Habilitar licença de Level 2
Vença duas vezes o campeonato 2.0L no modo Career.

Habilitar licença de Level 3
Vença quatro vezes o campeonato 2.0L no modo Career.

Wakeboarding Unleashed

Códigos para o menu principal
Habilitar todas as pranchas e fases: ↑, ↓, ↑, ↓, ↑, ↓, ↑, ↓, ↑, ↓, ←, →, ←, →, ←, →, ←, →, ←, →.
Todos os personagens: rode o controle analógico direito 50 vezes para direita. Uma mensagem confirma a dica.
Todos os Gaps: R1, L1, L2, R2, R1, L1, L2, R2, R1, L1, L2, R2, R1, L1, L2, R2.
Habilitar pranchas 2 e 3: ↑, ↑, ←, ←, →, →, ↓, ↓, ↑, ←, →, ↓, ↑, ←, →, ↓.
(Alternativo: complete os desafios Florida e Delta).
Habilitar personagem Jordan: faça uma apresentação perfeita durante o desafio Star Search e consiga todas as estrelas.
Habilitar filmes: complete o jogo para habilitar o filme do personagem selecionado.
Seleção de fases: ■, ■, ■, ■, ●, ●, ●, ●, ▲, ▲, ▲, ▲, ■, ●, ▲.

Way of the Samurai

Recarregar energia
Durante o jogo, pause, segure L1 + L2 e aperte ↓, ↑, ↓, ↑, →, ←, ●.

Recarregar energia (versão japonesa)
Durante o jogo, pause, segure L1 + L2 e aperte ↑, ↓, ↑, ↓, ←, →, ■.

Habilitar modo Versus (versão japonesa)
Na tela do título, segure L1 + R2 e aperte → + ■.

Habilitar todas as habilidades de espada (versão japonesa)
Pause o jogo no modo Versus, segure R1 e aperte ←, ←, →, →, L1, L1, L2, L2, L1, →, ←.

Wipeout Fusion

Habilitar equipe Auricom
Complete o desafio Franco Gonzales recebendo a medalha de ouro.

Habilitar equipe EG-r
Complete o desafio Alex Reece recebendo a medalha de ouro.

Habilitar equipe Piranha
Complete o desafio Jann Shlaudecker recebendo a medalha de ouro.

Habilitar equipe Tigron
Complete o desafio Sveta Kirovski recebendo a medalha de ouro.

Habilitar equipe Xios
Complete o desafio Zala Woolf recebendo a medalha de ouro.

Habilitar desafio Zone
Complete 30% do jogo.

Habilitar modo Time Trial
Complete 60% do jogo.

Cheats

No menu principal, escolha a opção Extras, depois a opção Cheats e entre com as seqüências abaixo:

Habilitar todas as opções:
✖, ▲, ●, ▲, ●.
Armas infinitas:
▲, ●, ✖, ●.
Escudos infinitos:
▲, ▲, ■, ■, ■.
Veículos mais rápidos:
■, ✖, ✖, ✖, ▲.
Veículos antigos:
✖, ●, ▲, ■, ✖.
Veículos em miniatura:
●, ■, ■, ✖, ●.
Veículos animais:
▲, ●, ●, ▲, ✖.

Army Men Sarge's Heroes 2

Army Men Sarge's Heroes 2

Habilitar fases
Na tela de passwords, escreva:
Fase Bridge: FLLNGDWN
Fase Fridge: GTMLK
Fase Freezer: CHLLBB
Fase Inside Wall: CLSNGN
Fase Graveyard: DGTHS
Fase Castle: FRNKNSTN
Fase Tan Base: BDBZ
Fase Revenge: LBBCK
Fase Desk: DSKJB
Fase Bed: GTSLP
Fase Blue Town: SMLLVLL
Fase Cashier: CHRGT
Fase Train: NTBRT
Fase Rockets: RDGLR
Fase Pool Table: FSTNLS
Fase Pinball: WHSWZRD

Boombots

Habilitar modo Cheat
Na tela onde está escrito "New Game Boombot Select", aperte ■, ●, ●, ■, ●, ●, ■, ●, ●, ■, ●, ●, Select, Select, Select.
Habilitar todas as fases e personagens
Na tela onde está escrito "New Game Boombot Select", aperte ■, ■, ■, ■, ●, ●, ●, ●, ■, ■, ■, ■, Select, Select, Select.

Boombots

Colin McRae Rally

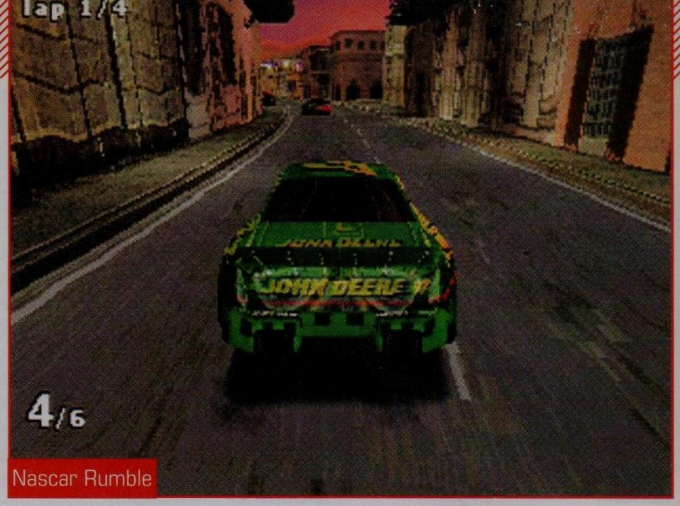
Truques
No lugar do nome, escreva:
Baixa gravidade: MOONWALK
Customizar Replay: DIRECTORCUT
Desligar colisões: GHOSTRIDER
Fases Reverse: SKCART
Habilitar personagem Nicky Grist: BACKSEAT
Habilitar todas as pistas: OPENROADS
Habilitar todos os veículos: SHOEBOXES
Habilitar veículo Green Jelly: BLANCMANGE
Habilitar veículo instável: MAGFLOAT
Jogar com neblina: PEASOUPER
Jogo mais rápido: MOREOOMPH
Pilotar do lado direito do cockpit: WHITEBUNNY
Todas as fases noturnas: NIGHTRIDER
Veículos metálicos: TINFOILED
Veículos em miniatura: DIDDYCARS
Virar com as quatro rodas: TROLLEY
Virar com as rodas traseiras: FORKLIFT

Fear Effect

Destruir inimigos com um tiro
Na tela de créditos, aperte L1, ▲, ↑, ↓, ●, ●, ▲, ■, ↓, R1.
Habilitar dificuldade Expert
Na tela de créditos, aperte ↓, ↓, ↓, ▲, ↓, ↓, ↓, ■, ←, →.
Invencibilidade
Na tela de créditos, aperte L1, ▲, ↑, ↓, ●, ●, ▲, ■, →, ■.
Munição infinita
Na tela de créditos, aperte L1, ▲, ↑, ↓, ●, ●, ▲, ■, ←, ▲.
Resolver quebra-cabeças
Na tela de créditos, aperte L1, ▲, ↑, ↓, ●, ●, ↓, ↓, ↓, ↑.

Knockout Kings 2001

Atributos ao máximo
Na tela de nomes do modo Career, escreva 100%
Habilitar personagens
Na tela de nomes do modo Career, escreva os códigos:
Personagem Ashy Knucks: knucks
Personagem Baby: baby
Personagem Barry Sanders: sanders
Personagem Bulldog: bulldog
Personagem Clown: clown
Personagem Cyclops: eye
Personagem Jason Giambi: giambi
Personagem Junior Seau: seau
Personagem Owen Nolan: nolan
Personagem Steve Francis: francis



Nascar Rumble

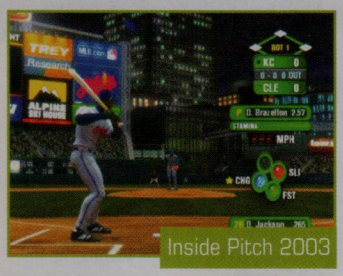
Nascar Rumble

Habilitar categoria Elite
Na tela de passwords, escreva o código kmzwa8awaa.
Habilitar todas as fases e veículos
Na tela de passwords, escreva o código c9p5au8naa.
Menu de truques
Na tela do meu principal, escolha a opção Load and Save e aperte ← + X.
Habilitar veículo Chicken Truck
Jogando no modo Single Racing, vá até a fase Fowl Play e pegue a chave no galpão das galinhas.
Habilitar veículo EA Sports
Vença o modo EA Tournament Cup no grau de dificuldade Rookie.
Habilitar veículo Golf Cart
Jogando no modo Single Racing, vá até a fase Big Easy e entre na casa que fica no meio da pista. A chave está na estante.
Habilitar veículo Loader
Jogando no modo Single Racing, vá até a fase Golden Rule e siga pela contramão. Entre na caverna da direita e continue até encontrar um galpão perto da cidade de El Dov.
Habilitar veículo Road Captain
Jogando no modo Single Racing, vá até a fase Hog Hollow e pegue a chave num celeiro que fica depois de um posto de gasolina.
Habilitar veículo Sprint
Jogando no modo Single Racing, vá até a fase Dog Tired e pegue a chave que está na pista de corrida dos cachorros.
Habilitar veículo Tow Truck
Jogando no modo Single Racing, vá até a fase Ship Shape e siga pela contramão até encontrar uma entrada para direita. É lá que está a chave.

Ready 2 Rumble: Round 2

Habilitar personagem First Lady
Complete o modo Championship dez vezes.
Habilitar personagem Freak E. Deke
Complete o modo Championship uma vez.
Habilitar personagem Freedom Brock
Complete o modo Championship seis vezes.
Habilitar personagem GC Thunder
Complete o modo Championship três vezes.
Habilitar personagem Michael Jackson
Complete o modo Championship duas vezes.
Habilitar personagem Mr. President
Complete o modo Championship nove vezes.
Habilitar personagem Robox Rese-4
Complete o modo Championship oito vezes.
Habilitar personagem Rocket Samchay
Complete o modo Championship sete vezes.
Habilitar personagem Shaquille O'Neal
Complete o modo Championship cinco vezes.
Habilitar personagem Wild "Stubby" Corley
Complete o modo Championship quatro vezes.

Inside Pitch 2003


Inside Pitch 2003

Habilitar estádio Pyramid
Vença jogos consecutivos no modo Season.

Midnight Club 2

Habilitar motocicletas
Derrote cinco motociclistas no torneio Long Race.

Habilitar carro de polícia de Los Angeles
Vença todas as corridas do torneio Los Angeles, no modo Arcade.

Midnight Club 2

Habilitar carro de polícia de Paris
Vença todas as corridas do torneio Paris, no modo Arcade.

Habilitar carro de polícia de Tóquio
Vença todas as corridas do torneio Tokyo, no modo Arcade.

Modo Cheat
No menu principal, coloque o cursor sobre a opção "Options Mode", aperte baixo e coloque o cursor sobre "Options: <name>". Em seguida, aperte ← ou → para a opção "Options: Cheat Codes" que apareça. Aperte A. Depois, entre com um dos códigos a seguir:
Todas as localidades: theworldismine
Armas e foguetes: lovenotwar
Nitro infinito: zoomzoom4
Veículos com todas as habilidades: greasemonkey
Habilitar status "Most Dedicated": bigbrother

Ajustar velocidade do jogo
Velocidade 01: howfastcanitbe0.
Velocidade 02: howfastcanitbe1.
Velocidade 03: howfastcanitbe2.
Velocidade 04: howfastcanitbe3.
Velocidade 05: howfastcanitbe4.
Velocidade 06: howfastcanitbe5.
Velocidade 07: howfastcanitbe6.
Velocidade 08: howfastcanitbe7.
Velocidade 09: howfastcanitbe8.
Velocidade 10: howfastcanitbe9.

Ajustar dificuldade
Dificuldade 01: howhardcanitbe0.
Dificuldade 02: howhardcanitbe1.
Dificuldade 03: howhardcanitbe2.
Dificuldade 04: howhardcanitbe3.
Dificuldade 05: howhardcanitbe4.
Dificuldade 06: howhardcanitbe5.
Dificuldade 07: howhardcanitbe6.
Dificuldade 08: howhardcanitbe7.
Dificuldade 09: howhardcanitbe8.
Dificuldade 10: howhardcanitbe9.

MLB SlugFest 2004

Menu de truques
Na tela Match-Up, aperte os botões X, Y e B, nesta ordem, a quantidade de vezes indicadas pelos números. Depois, aperte a direção indicada. Exemplo: 1-2-3 ←, aperte X, Y, Y,B, B, B, ←.
Bastão de gelo: 0-0-3 ↑.
Bastão de lenha: 0-0-4 ↑.
Bastão de osso: 0-0-1 ↑.
Bastão em forma de espada: 0-0-2 ↑.
Bastão estaca: 0-0-5 ↑.
Bastão mais leve: 0-0-4 →.
Bastão mais pesado: 0-0-4 ←.
Bola Rubber: 2-4-2 ↑.
Bola Soft: 2-4-2 ↓.
Desligar fadiga: 3-4-3 ↑.
Equipe Alien: 2-3-1 ↓.
Equipe Bobble Head: 1-3-3 ↓.
Equipe Casey: 2-3-3 ↓.
Equipe Dolphin: 1-0-2 ↓.
Equipe Dwarf: 1-0-3 ↓.
Equipe Eagle: 2-1-2 →
Equipe Evil Clown: 2-1-1 ↓.
Equipe Gladiator: 1-1-3 ↓.
Equipe Horse: 2-1-1 →.
Equipe Lion: 2-2-0 →.
Equipe Minotaur: 1-1-0 ↓.
Equipe Napalitano: 2-3-2 ↓.
Equipe Oshlan: 2-2-2 ↓.
Equipe Pinto: 2-1-0 →.
Equipe Rivera: 2-2-2 ↑.
Equipe Rodeo Clown: 1-3-2 ↓.
Equipe Scorpion: 1-1-2 ↓.
Equipe Sub-Zero: 1-2-2 ↓.
Equipe Terry Fitzgerald: 3-3-3 →.
Equipe Todd McFarlane: 2-2-2 →.
Equipe Tournament: 1-1-1 ↓.
Estádio Atlantis: 3-2-1 ←.
Estádio Coliseum: 3-3-3 ↑.
Estádio Empire: 3-2-1 →.
Estádio Forbidden: 3-3-3 ←.
Estádio Midway Park: 3-2-1 ↓.
Estádio Monument: 3-3-3 ↓.
Estádio Rocket Park: 3-2-1 ↑.
Jogo sem contato: 4-3-3 ←.
Máxima velocidade: 0-0-3 ←.
Máximo Batting: 3-0-0 ←.
Máximo poder: 0-3-0 esquerda.
Modo Little League: 1-0-1 ↓.
Personagens com cabeça grande: 2-0-0 →.
Personagens com cabeça pequena: 2-0-0 ←.
Tempo extra: 1-2-3 ↑.
Turbo infinito: 4-4-4↓.

Splashdown

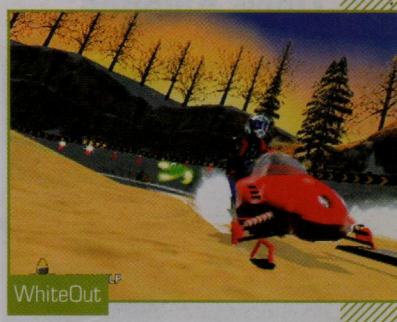
Fase secreta
Consiga 100 balões no modo Countdown.

Habilitar personagem Steve
Termine o jogo no grau de dificuldade Hard.

Habilitar fase Bermuda Triangle
Termine o jogo no grau de dificuldade Hard.

Habilitar tela de truques
No menu principal, vá até Options, segure R e, rapidamente, aperte ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, X, B, X, B. Uma tela para escrever os truques aparecerá. Depois, é só escolher o truque, respeitando as letras maiúsculas e minúsculas, e se divertir.
Fases com dificuldade Hard iguais às fases normais: Hobble.
Habilitar todas as roupas de mergulho: LaPinata.
Habilitar todos os filmes: Festival.
Habilitar todos os personagens: AllChar.
Habilitar tudo: Passport.
Inteligência artificial no máximo: AllOutAI.
Jogar no modo Time Trial contra um F-18: F18.
Jogar no modo Time Trial contra um UFO: Ibelieve.
Medidor de performance no máximo: PmeterGo.
Nunca ser derrubado: TopBird.

WhiteOut


WhiteOut

Todos os personagens, pistas e veículos
No menu principal, segure L + R e aperte →, →, →, →.

Todos os personagens
No menu principal, segure L + R e aperte ↓, ↓, ↓, ↓.

Todos os itens
No menu principal, segure L + R e aperte ←, ←, ←, ←.

Todas as pistas
No menu principal, segure L + R e aperte ↑, ↑, ↑, ↑.

X2: Wolverine's Revenge

Selecionar fases e todos os desafios
No menu principal, aperte X, L, X, L, X, L, L, R.

Todos os uniformes
No menu principal, aperte X, L, X, L, X, X, L, R.

Todas as animações e Cérebro Files
No menu principal, aperte X, L, X, L, X, X, R, L.

Menu de Cheats
No menu principal, aperte X, X, L, L, L, L, X, X, L. Pause o jogo e procure a opção Cheats.

Invencibilidade: L, R, X, L, R, Y, L.
Infinito Handcuffs: X, Y, X, Y, L, R, R, L, L.
Infinitos Batlauncher: Y, X, Y, X, L, R, L, R.
Infinitos Batarangs: L, R, Y, B, L.
Infinito Electric Batarangs: L, R, Y, X.
Itens ao máximo: L, R, Y, Y.
Todos os poderes e 120 pontos: L, L, R, R, L, R, L, R.

Baldur's Gate: Dark Alliance

Baldur's Gate: Dark Alliance

Habilitar modo Debug
Durante o jogo, segure L até embaixo, R pela metade e aperte esquerda, Y.
Depois, aperte Start e a opção Cheat estará disponível.

Habilitar Drizzt
Comece um novo jogo e, antes de jogar, selecione um personagem e mantenham apertados L + R.

Habilitar dificuldade Extreme
Complete o modo Gauntlet.

Habilitar modo Gauntlet
Complete o jogo em qualquer dificuldade.

Batman Vengeance

Truques
Para habilitar os truques abaixo, na tela do menu principal, entre com os códigos:
Código mestre: L, R, L, R, X, X.
Habilitar Bruce na fase Warehouse: L, R, R, L, R, R, L, R, L, R, R, L e segure L antes de escolher a fase.

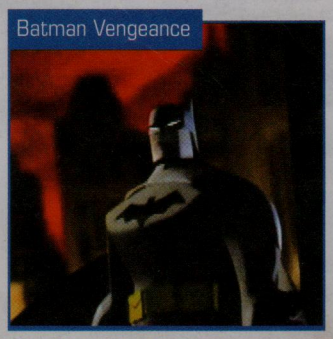
Black & Bruised

Cheats
No menu de Cheats, entre com os códigos:
Modo Turbo: Start, Z, Z, Z, Z, Z, Z, Z, Z, Z, Z, Start.
Uniformes alternativos: Start, A, Z, Y, X, Start.
Invencibilidade: Start, A, A, Y, Y, Z, Z, X, X, Start.
Toneladas de itens: Start, A, Y, A, Y, A, Y, X, X, X, Start.
Habilitar todos os boxeadores: Start, A, Y, X, X, Z, Z, X, Y, A, Start.
Torneio do Intercontinental: Start, A, A, A, Y, Y, Y, X, X, X, Start.
Energia para todos os personagens: Start, A, X, Y, Z, A, X, Y, Z, Start.
Fase Scrap Yard: Start, Y, Z, Y, Z, A, A, Start.

Disney's Magical Mirror Starring Mickey Mouse

Habilitar teste de som
Quando completar o jogo pela primeira vez, a Bonus Room estará aberta. Entre na sala e acione a Jukebox para ouvir todos os sons.

Habilitar Bonus Room
Para habilitar a Bonus Room, termine o jogo e salve. Vá para a tela de Options e a nova opção estará lá.

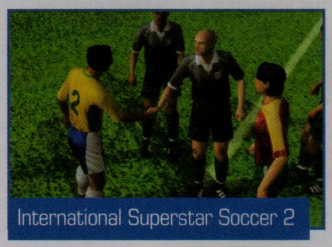

Batman Vengeance

Extreme-G3

Truques
Na tela de título, espere aparecer a mensagem "Press Start" e entre com os códigos abaixo. Um som confirmará a dica.
Infinitos escudos e turbos: L + R, Z, L + R, Z.
Infinita munição e equipe StarCom: L + R, L, R, L + R, Z. R, L, Z, L, R, Z, R, L, Z.
Vencer a próxima corrida: L + R + Z, L + R, Z, L + R + Z.
Dobrar o prêmio: L, R, Z, L, R, Z, L + R.
Modo Extreme Lap Challenge: L, R, L, R, L, R, Z, L + R.
Todas as equipes e pistas: L, L, R, R, Z, Z, L + R + Z.

Equipe StarCom
Complete o jogo no modo XG Career.

International Superstar Soccer 2


International Superstar Soccer 2

Habilitar equipe Argentina Legends
Vença a American Cup usando a Argentina.

Habilitar equipe Brazil Legends
Vença a American Cup usando o Brasil.

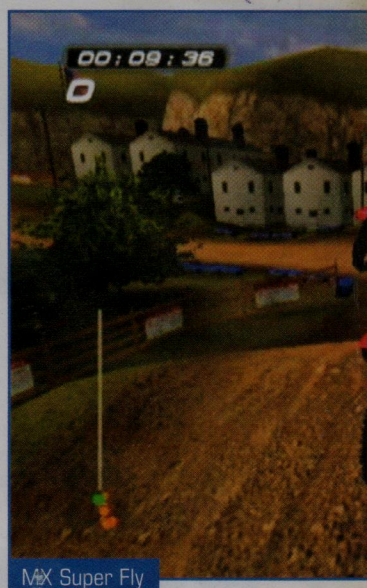
Habilitar equipe England Legends
Vença a European Cup usando a Inglaterra.

Habilitar equipe Holland Legends
Vença a European Cup usando a Holanda.

Habilitar equipe African All-Stars
Vença a International Cup usando uma equipe africana.

Habilitar equipe American All-Stars
Vença a International Cup usando uma equipe americana.

Habilitar equipe Asian All-Stars
Vença a International Cup usando uma equipe asiática.



MX Super Fly

Habilitar equipe European All-Stars
Vença a International Cup usando uma equipe européia.

Habilitar equipe World All-Stars
Habilite todos as equipes All-Stars e vença a International Cup com qualquer equipe.

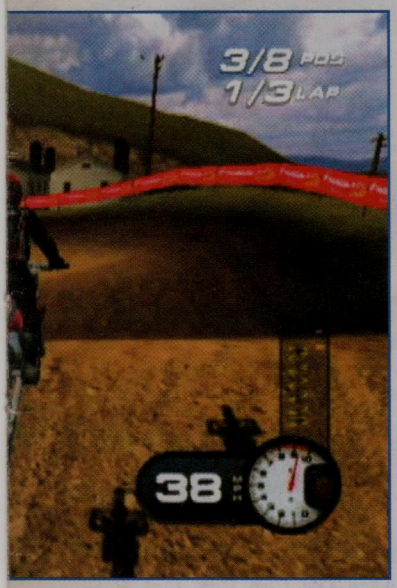
Jeremy McGrath Supercross World

Códigos para o menu principal
Insira os códigos abaixo na tela do menu principal. Para desabilitar os efeitos, entre novamente com os códigos.
Gravidade da Lua: ←, →, ↑, ↓, B, B, B.
Modo Tag: Z, X, Z, X.
Personagem com cabeça grande: B, X, R, L, →.
Personagem pequeno: L, Z, ←, →, B, B.
Sem limites: L, R, Z, L, R, Z.
Todos os veículos: complete o modo Carrer Hardcore.
Turbo infinito: ↓, ↓, ↓, L, R, Z.
Veículo animado: ↑, ↑, ↑, Y, Y, X, X.

Luigi's Mansion

Ganhar dinheiro e corações de maneira fácil
Use seu aspirador em vários objetos: lâmpadas, candelabros, vasos e tudo o que parecer suspeito.

Habilitar modo Another Mansion



Complete o jogo uma vez.

Habilitar modo Gallery
Complete o jogo uma vez.

Reiniciar o jogo
Durante o jogo, segure B + X + Start durante cinco segundos.

Voltar à entrada da mansão
Ligue o Game Boy Horror e aperte A em frente a um espelho.

MX Super Fly

Habilitar tudo
Na tela do menu principal, aperte X, Y, L + X, X, L, Z, R + Y.

Habilitar personagem Cameron Steele
Conquiste o troféu do campeonato World's Longest Jump.

Habilitar personagem Superfly
Conquiste o troféu do campeonato Crane's Eye View.

Habilitar motocicleta Bee
Conquiste o troféu do campeonato World's Highest Jump.

Habilitar motocicleta Fish
Conquiste o troféu do campeonato Dominate 250cc Pro Race Season.

Habilitar motocicleta Playa
Conquiste o troféu do campeonato Dominate 125cc Pro Race Season.

Habilitar motocicleta Fire
Conquiste o troféu do campeonato Dominate 250cc Pro Freestyle Season.

Habilitar motocicleta Special Tiger
Conquiste o troféu do campeonato Dominate 125cc Pro Freestyle Season.

Habilitar barras (modo Extra Track Editor)
Conquiste o troféu do campeonato Dramatic Entrance.

Habilitar objetos (modo Extra Track Editor)
Conquiste o troféu do campeonato Impossible Stoppie.

Habilitar rampas (modo Extra Track Editor)
Conquiste o troféu do campeonato Impossible Wheelie.

Habilitar minigame Balloon Toss
Conquiste o troféu do campeonato Safety First.

Habilitar minigame Wheelball
Conquiste o troféu do campeonato Mega Stunt.

Dinheiro fácil
Vá até qualquer tutorial e complete a seqüência. Volte para o menu de tutoriais e escolha outro tutorial. Assim que começar, aperte Start e escolha a opção Quit. Faça isso diversas vezes para ganhar mais dinheiro.

NASCAR: Dirt to Daytona

Código mestre
Na primeira tela de título, aperte Z, Z, ↑, ↓, R, R, ←, →.

Começar com $10.000
Na tela do segundo menu, aperte ↑, ↓, ←, →, Z, ←, ←.

Habilitar Richard Petty
Vença todos os Challenges.

Sonic Adventure DX

Seleção de fase (Sonic Chaos)

Sonic Adventure DX

Na tela do menu principal, aperte ↑, ↑, ↑, ↑, →, ←, →, ←, Start, quando a mensagem "Press Start" aparecer.

Seleção de fase (Sonic Labyrinth)
Na tela do menu principal, aperte ↑, ↑, →, →, →, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓, ←, ←, ←, ←, ←, ←, ←, quando a mensagem "Press Start" aparecer.

Seleção de fase (Sonic Spinball)
Entre na opção "Sound Test" e escute as músicas na seguinte ordem: 0, 2, 1, 5, 6, 6.

Música de fundo mais rápida (Sonic Spinball)
Entre na opção "Sound Test" e escute as músicas na seguinte ordem: 0, 4, 2, 5, 5, 7.

Jogo sem gravidade (Sonic Spinball)
Entre na opção "Sound Test" e escute as músicas na seguinte ordem: 0, 9, 0, 1, 6, 8.

Câmera aproximada (Sonic Spinball)
Entre na opção "Sound Test" e escute as músicas na seguinte ordem: 0, 2, 1, 1, 6, 6.

Reiniciar o jogo
Durante o jogo, segure Start + A + B + X por alguns segundos.

Habilitar Super Sonic
Complete o jogo com todos os seis personagens.

Habilitar Metal Sonic
Consiga todos os 130 emblemas.

Modo Mission
Complete o jogo no modo Adventure com todos os personagens.

The Simpsons: Road Rage

Habilitar modo Fourth Of July
Mude a data do sistema para July 4.

Habilitar modo Halloween
No menu principal, entre Options, segure L + R e aperte BBXA ou mude a data do sistema para October 31.

Habilitar modo New Year's Day
No menu principal, entre em Options, segure L + R e aperte BBXY ou mude a data do sistema para January 1.

Habilitar modo Thanksgiving
No menu principal, entre em Options, segure L + R e aperte BBXX ou mude a data do sistema para a terceira quinta-feira de novembro (Thursday, November).

Habilitar modo Christmas
No menu principal, entre em Options, segure segure L + R e aperte BBXB ou mude a data do sistema para December 25.

Desabilitar todos os códigos
No menu principal, entre em Options, segure L + R e aperte Start, Start, Start, Start.

Truques
No menu principal, entre em Options, segure L + R e aperte as seguintes seqüências:
Câmera lenta: AXBY
Dinheiro extra: YYYY
Habilitar carro Saboneteira: BBYX
Habilitar personagem Smithers no carro do sr. Burn's: BBYY
Habilitar ônibus nuclear: BBYA
Habilitar turbo: ABBA
Jogar à noite: AAAA
Mais câmeras: BBBB
Mostrar linhas de colisão: BBYA
Não mostrar mapa: YBBX
Parar o tempo: XBYA
Personagem achatado: XXXX
Visão traseira: XXXY

All-Star Baseball '99

Passwords

Na tela de passwords, escreva:
Bola grande: bbnstrds
Bola rápida: grtblsfdst
Habilitar estádio Alienapolis Park: atemybuik
Habilitar personagens 2D: prppaplyr
Habilitar personagens deformados: gothelium
Habilitar personagens gordos e magros: abbtncstlo

Cruis'n World

Habilitar veículos

No modo Practice Championship, bata os seguintes recordes de tempo para habilitar os veículos abaixo:
Veículo Bulldog: complete a pista England em menos de 1:46.
Veículo Conductor: complete a pista Kenya em menos de 2:06.
Veículo Enforcer: complete a pista China em menos de 1:14.
Veículo Grass Hopper: complete a pista New York em menos de 2:11.
Veículo Howler: complete a pista Mexico em menos de 1:46.
Veículo Monsta: complete a pista Hawaii em menos de 3:47.
Veículo New York Taxi: complete a pista Germany em menos de 2:27.
Veículo Rocket: complete a pista Japan em menos de 2:48.
Veículo Rocket: complete a pista Russia em menos de 1:58.
Veículo School Bus: complete a pista Egypt em menos de 1:07. Veículo Surgeon: complete a pista Australia em menos de 1:49.
Veículo Tommy: complete a pista France em menos de 2:15.

Extreme-G

Habilitar personagens

Na tela de seleção de veículos, no modo Contest, aperte R e entre com o código XGTEAM. Depois, escreva os seguintes nomes:
Andy
Ash
Craig
Darren
Giles
Greg
Joe
John
Jon
Justin
Lloyd
Omri
Sadie
Shawn.
Simon
Steve

Códigos para o modo Contest

Extreme-G

Na tela de seleção de veículos, no modo Contest, aperte R e entre com os códigos:
Jogo mais rápido: RA50
Jogo muito mais rápido: XTREME
Baixa gravidade: ANTIGRAV
Nitros infinitos: NITROID
Pistas escorregadias: BANANA
Pistas transparentes: GHOSTLY
Habilitar todas as armas: ARSENAL
Habilitar veículo invisível: STEALTH

Indy Racing League 2000

Habilitar modo Gallery

Quando jogar no modo Gold Cup, no lugar do nome, entre com o

Indy Racing League 2000

código WOODY COOKIES.

Habilitar todas as fases e veículos

Quando jogar no modo Gold Cup, no lugar do nome, entre com o código YOU DA MAN.

Road Rash 64

Melhorar dano (x4)

Na tela do menu principal, aperte L, L, R, R, L, C-↑, C-→, Z.

Não levantar após o tombo

Depois de cair, segure L.

Selecionar cores

Na tela de seleção de veículos, aperte ↑ ou ↓.

Veículos mais rápidos

Na tela do menu principal, aperte C-↑, C-←, C-←, C-→, L, R, C-↓, Z.

Habilitar modo Cop Chase

Na tela do menu principal, aperte Z, C-←, C-↓, C-←, Z, L, R, C-↓.

Habilitar modo Trash

Na tela do menu principal, aperte C-↑, C-e←, C-←, C-direita, L, R, C-↓, Z.

Habilitar personagem secreto

Na tela do menu principal, aperte C-→, C-←, Z, L, R, C-↑.

Habilitar todas as fases e veículos

Na tela do menu principal, aperte C-↑, C-←, C-←, C-→, L, R, C-↓, Z.

Habilitar veículo Scooter

Na tela do menu principal, aperte C-↓, C-→, C-↑, C-←, Z, Z, L, C-←.

Habilitar fases

Na tela do menu principal, entre com as seqüências:
Fase 2: R, C-→, Z, R, L, C-↑, C-←, C-↑.
Fase 3: R, C-→, C-→, C-→, R, C-←, C-↓, Z.
Fase 4: R, C-→, C-↓, C-←, C-→, C-→, Z, L.
Fase 5: Z, C-→, C-→, C-←, C-→, C-→, Z, L.

Quake 2

Passwords (Easy)

Fase 2: 6jbn shfb 07br x3j1
Fase 3: 1klg vl2h lnbf f4lq
Fase 4: 2kqd 2msd z9vm 4xyl
Fase 5: vk7n z?ly ?4v5 lj4w
Fase 6: vk3j hsw5 9gzn lqw9
Fase 7: tk3t rn5n q06w jv05
Fase 8: s?wm h1g9 b46c wbod
Fase 9: r8wb 8x7j vgq0 sjwr
Fase 10: q?wb blw8 rp6y xlsn
Fase 11: p6p5 kywx hb8r djzh
Fase 12: n520 kjfw y681 vlmd
Fase 13: m525 tz35 hxw0 bxz8
Fase 14: l56x 41dx zkr8 vjv8
Fase 15: k58v 01hj v5k9 c3vk
Fase 16: j584 w6nr d05b vdq?
Fase 17: h522 98mj sm1c b82c
Fase 18: g52w 300z 561c w4hk
Fase 19: f569 g2d6 ht6x sg5y

Passwords (Normal)

Fase 2: pgbr vk?b 65bh y3hd
Fase 3: 1kls dn5h 7nbf dwrq
Fase 4: 2klr sdry ?vv4 yq8x
Fase 5: vk3t 7lfc 94b7 d3r3
Fase 6: wk3h qnbw nlv5 xgl3
Fase 7: tk7p 6llp kwgy xd4v
Fase 8: st0n qpx4 2wgy jxts
Fase 9: r??p 7ny4 2wgx 99tx
Fase 10: q??k bbbv nbq1 7gcv
Fase 11: p64? zm5b ?bm0 5yh6
Fase 12: n664 sq63 xb?k b7lf
Fase 13: m682 m7qt 1215 8098
Fase 14: l669 h8md g8xb jnyv
Fase 15: k681 x8cl h01k 1pf5
Fase 16: j6?0 bt5m nrz2 qxll
Fase 17: h6?0 xxfw phv1 77p4
Fase 18: g6?9 gymk rwnk smsl
Fase 19: f6y3 wxqk chd0 8k4d

Cruis'n World

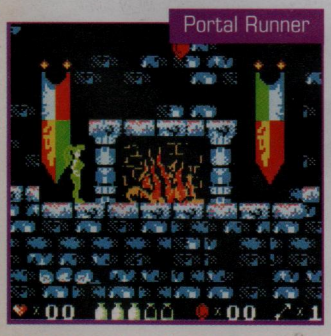
Austin Powers: Oh Behave!

Habilitar telas
Na tela de passwords, entre coms os códigos abaixo:
Tela Austin Steam: teething.
Tela Bust an O-Ring: space.
Tela de descanso Flowers & Evil: christmas.
Tela de descanso Moving Logos: grace.
Tela Driving: hands.
Tela Elvis Lives: springer.
Tela Fembot Vanessa: stein.
Tela Foxy Felicity: look.
Tela Hands Up: tears.
Tela Ivana: cctv.
Tela Sausages: two of us.
Tela Swallow's Eye: dog.

Ouvir som
Na tela de passwords, escreva os seguintes códigos:
Som Evacuation 1: get you.
Som Evacuation 2: jumbo.
Som Goo sound: no mojo.
Som Peeing: magpie.
Som So Who Is He?: idiot.

Portal Runner

Habilitar fases
Na tela de passwords, escreva os seguintes códigos:
Fase 2: nbnt


Portal Runner

Fase 3: fdrd
Fase 4: nvjv
Fase 5: nbrd
Fase 6: pdtg
Fase 7: ntgt
Fase 8: nbgl
Fase 9: pdjp
Fase 10: nvjc
Fase 11: tjdh
Fase 12: vlgl
Fase 13: tjgl
Fase 14: vljp
Fase 15: ntjv
Fase 16: nttg
Fase 17: pbrd
Fase 18: tcvj
Fase 19: vjdg
Fase 20: tgcf
Fase 21: nvlc
Fase 22: tgcg
Fase 23: vjgl
Fase 24: pbdp
Fase 25: nbdg
Fase 26: pdgk
Fase 27: pbgr
Fase 28: tgkr
Fase 29: vjnv
Fase 30: vjrf
Fase 31: pchs
Fase 32: tgmc
Fase 33: vjrj
Fase 34: tgkb
Fase 35: ntrj
Fase 36: pdnd

Razor Freestyle Scooter

Habilitar fases
Na tela de passwords, entre com os seguintes códigos:
Fase 2: y2qxmznhnllqlblm9l.
Fase 3: gj9zp35tr0qqlbcv1n.
Fase 4: ywgbrdttt00llbhxws.
Fase 5: h0sqtnvtw000vbhyns.
Fase 6: 2111yq7ty010zbhvfs.
Fase 7: m2d98xbt00202bhwbs.

Return of the Ninja

Selecionar fases
Na tela de passwords, escreva 5tkwfdt 7vfy0m1 h1nt.

Rugrats: Time Travelers

Passwords (Easy)
Fase Lunar Romp: DJDJ*STW.
Fase Toy Palace East Wing: BVBYMJLK.
Fase Toy Palace North Wing: PVCJFJFR.
Fase Toy Palace South Wing: TPJCKLFS.
Fase Toy Palace West Wing: TQYCLQWN.

Passwords (Medium)

Rugrats: Time Travelers

Fase Lunar Romp: PHJL*LJL.
Fase Toy Palace East Wing: SPJKFDQG.
Fase Toy Palace North Wing: DJVPFRSS.
Fase Toy Palace South Wing: FLWFFJFS.
Fase Toy Palace West Wing: SVNDPJTS.

Passwords (Hard)
Fase Lunar Romp: TRVJNAFT.
Fase Toy Palace East Wing: CRVWLJNG.
Fase Toy Palace North Wing: CQQKJFSS.
Fase Toy Palace South Wing: PLVYPFNS.
Fase Toy Palace West Wing: TQYBQXFS.

San Francisco Rush 2049

Habilitar fases
Na tela de passwords, escreva as senhas abaixo:
Fase 2: MADTOWN
Fase 3: FATCITY
Fase 4: SFRISCO
Fase 5: GASWRKZ
Fase 6: SKYWAYZ
Fase 7: INDSTRL
Fase 8: NEOCHGO
Fase 9: RIPTIDE

Shrek: Fairy Tale FreakDown

Habilitar personagem Gingerbread Man
Na tela de passwords, escreva tfgkwlsjj.

Passwords (Gingerbread)
Na tela de passwords, escreva:
Fase 1 (Village): ycxqxpxxm
Fase 2 (Dungeon): vdjpyxcjg
Fase 3 (Swamp): vvxtvkmrw
Fase 4 (Dark Forest): vggqxpxxw.
Fase 5 (Bridge): vdpxbrywy
Fase 6 (Castle): vzjtvkwgt

Passwords (Shrek)
Fase 1 (Village): smhtvkcqr
Fase 2 (Dungeon): tqdfnhggm
Fase 3 (Swamp): tfgkwlsjj
Fase 4 (Dark Forest): kdnbqgkvy
Fase 5 (Bridge): kwjpyxcqc
Fase 6 (Castle): ynnhlbmby

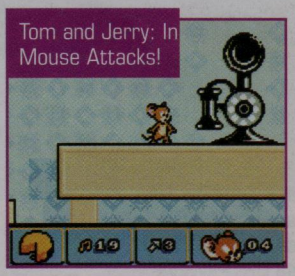
Snoopy Tennis

Habilitar personagem Woodstock
Na tela de passwords, escreva zvbm.

Habilitar personagens Pig Pen e Woodstock
Na tela de passwords, escreva zlnh.

Habilitar personagens Marcie, Pig Pen e Woodstock
Na tela de passwords, escreva hgqm.

Tom and Jerry: In Mouse Attacks!


Tom and Jerry: In Mouse Attacks!

Habilitar fases
Na tela de passwords, entre com as seqüências abaixo:
Fase The Kitchen: rato, rato, gato, rato, gato, pato, pato, gato, rato.
Fase The Garden: gato, pato, gato, rato, rato, rato, pato, pato, gato.
Fase The Toyroom: pato, pato, gato, rato, gato, rato, pato, pato, pato.
Fase The Attic: pato, pato, gato, rato, pato, pato, pato, gato, rato.

Turok: Rage Wars

Passwords (Easy)
Fase 2: k14qf4
Fase 3: 3t5l31
Fase 4: smj54m

Passwords (Medium)
Fase 2: 3mqtl1
Fase 3: z1kmq1
Fase 4: 2tqcmr.

Passwords (Hard)
Fase 2: dt5jv1
Fase 3: 2f5qzm
Fase 4: mq5lrs

Turok: Rage Wars

Rayman Advance

Iridion 2

Habilitar Jukebox
Na tela de passwords, escreva: CH4LL
Habilitar fases (Easy)
Fase 02: SBJS5
Fase 03: 9CRT5
Fase 04: T3KG3
Fase 05: 93PNV
Fase 06: 95FN3
Fase 07: 5MYCX
Fase 08: 6C3L5
Fase 09: PW3NX
Fase 10: 649QV
Fase 11: NFK2V
Fase 12: 5DS2V
Fase 13: !GDV5
Fase 14: T7H8X
Fase 15: !9ROX
Fase 16: 4RC8!
Habilitar fases (Advanced)
Fase 02: 9PTBY
Fase 03: TYHLY
Fase 04: 9VDBW
Fase 05: SLZGW
Fase 06: TDZQ4
Fase 07: 5M!H6
Fase 08: N59G6
Fase 09: 558GY
Fase 10: 54!H4
Fase 11: PCGZW
Fase 12: NPH74
Fase 13: 9GF46
Fase 14: SOL46
Fase 15: 9!H84
Fase 16: 4RC8!

Kao the Kangaroo

Habilitar fases
Na tela de passwords, entre com os seguintes códigos:
Fase Ancient Ruins: bandeira, bomba, Kao, luva, Kao.
Fase Bear Peak: sapo, sapo, Kao, luva, Kao.
Fase Big Blizzard: lâmpada, palmeira, coração, luva, Kao.
Fase Crocodile Island: coração, palmeira, lâmpada, luva, Kao.
Fase Deadly Waterfall: luva, cogumelo, planta, luva, Kao.
Fase Evil Descent: coruja, borboleta, pássaro, luva, Kao.
Fase Frozen Lake: pássaro, chave, sapo, luva, Kao.
Fase Holy Temple: bomba, Kao, luva, luva, Kao.
Fase Hunter: palmeira, lâmpada, sapo, luva, Kao.
Fase Hypnodjin: bomba, bandeira, moeda, luva, Kao.
Fase Ice Caves: chave, chave, Kao, luva, Kao.
Fase Island Shores: moeda, coração, palmeira, luva, Kao.
Fase Lightning Speed: palmeira, coração, moeda, luva, Kao.
Fase Little Valley: borboleta, pássaro, chave, luva, Kao.
Fase Lost Village: planta, peixe, coruja, luva, Kao.
Fase Megasaurus: peixe, coruja, borboleta, luva, Kao.
Fase Never-Ending: bandeira, moeda, coração, luva, Kao.
Fase Mythical Caves: cogumelo, planta, peixe, luva, Kao.
Fase Peril Desert: coração, moeda, bandeira, luva, Kao.
Fase Trade Village: moeda, bandeira, bamoba, luva, Kao.

Pitfall: The Mayan Adventure

Habilitar fase Lakamul Rain Forest
Na tela com o título do jogo, aperte A, L, A, R, A, L, Select, Select, Start.
Habilitar mais Continues

Pitfall: The Mayan Adventure

Quando aparecer a tela de Continues, aperte Start várias vezes.
Habilitar todas as armas
Na tela com o título do jogo, aperte L, Select, A, Select, R, A, L, Select. Depois, segure Select e escolha a fase apertando L ou R. Quando estiver no jogo, segure Select e aperte B.
Selecionar fases
Na tela com o título do jogo, aperte L, Select, A, Select, R, A, L, Select. Depois, segure Select e escolha a fase apertando L ou R.

Rayman Advance

Começar com 99 vidas
Pause o jogo e aperte ←, →, ↓, →, ←, R.
Continues infinitos
Na tela de continues, aperte ↑, ↓, →, ←, Start.
Habilitar fase Candy Chateau
Colete todos os Electoons, em todas as fases.
Habilitar todos os poderes
Pause o jogo e aperte ↓, ←, →, ←, ↑, L.
Invencibilidade
Pause o jogo e aperte →, ↑, →, ←, →, R.
Recarregar energia
Pause o jogo e aperte L, ↓, ←, ↑, ↓, R.
Resetar o jogo
Durante o jogo, segure Select + Start + A + B.
Selecionar fases
Pause o jogo e aperte ↑, ←, →, ↓, →, L.
Todos os Electoons
Coloque o cursor sobre o nome da fase e aperte Select + B + R, Select + B + R.

Ready 2 Rumble Boxing: Round 2

Habilitar personagem Michael Jackson
No menu principal, coloque o cursor em Arcade e aperte ←, ←, →, →, ←, →, L + R.
Habilitar personagem Rumbleman
No menu principal, coloque o cursor em Championship e aperte ←, ←, →, ←, →, →, ←, →, ←, L + R.
Habilitar personagem Shaquille O'Neal

Rockman Zero

Habilitar modo Hard
Complete o jogo e comece uma nova partida segurando L.
Habilitar personagem Jackson
Complete o jogo na dificuldade Hard pegando todas as criaturas e alcançando o ranking A ou o ranking S.
Habilitar modo Ultimate
Complete o jogo usando todas as criaturas, depois, comece um nova partida apertando R.

Shaun Palmer's Pro Snowboarder

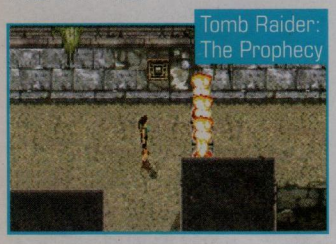
Todas as pranchas e fases
Na tela de paswords, escreva os seguintes códigos:
Ingemar Backman: 38LQNQ!DRQM2K
Shaun Palmer: QFJ7MP9N?5CM4
Shaun White: 81S3196R88GQ1
Shaun Palmer e Shaun White: SSK203?137VJ8

Star Wars: Episode 2 The New Droid Army

Passwords
Na tela de passwords, entre com os códigos:
Desabilitar display de sombra: !B4
Energia extra: 8!T. Ignore a mensagem "Invalid Password" e inicie o jogo normalmente.
Habilitar Luke Skywalker: SKY
Habilitar mapa Overhead: CQL
Habilitar modo Multi-Language: LNG
Habilitar sombras negras: SK8
Movimentos e controles alternativos: BTW
Reduzir resolução gráfica: GFX
Todos os Force Powers: FRC

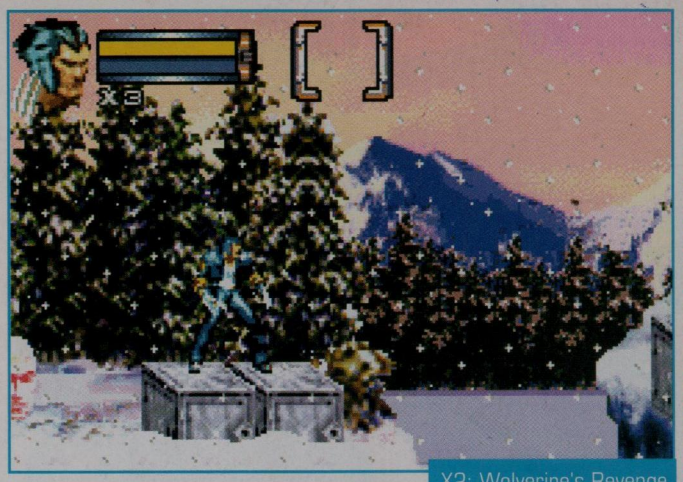
Tomb Raider: The Prophecy

Ver os créditos
Na tela de passwords, insira o código ARIA.
Habilitar fases
Fase 01: PRLD


Tomb Raider: The Prophecy

Fase 02: GAZE
Fase 03: MEDI
Fase 04: HAXE
Fase 05: PATH
Fase 06: BONE
Fase 07: TREE
Fase 08: LINK
Fase 09: KURZ
Fase 10: HELL
Fase 11: WEFX
Fase 12: MEMO
Fase 13: HEAR
Fase 14: FITZ
Fase 15: ELRC
Fase 16: CLIK
Fase 17: MGSL
Fase 18: ROMA
Fase 19: MONK
Fase 20: AEON
Fase 21: TIME
Fase 22: OLIM
Fase 23: LAND
Fase 24: DART
Fase 25: HILL
Fase 26: CHEX
Fase 27: STLK
Fase 28: MECH
Fase 29: ARKD
Fase 30: MUSH
Fase 31: LITH

X2: Wolverine's Revenge


X2: Wolverine's Revenge

Truques
Para usar os truques abaixo, segure L, na tela do menu principal, e aperte:

Invencibilidade:
↓, ↑, ↓, ↓, ↑, ↓, Select.
Começar com 100 vidas:
→, →, →, →, →, →, →.
Todos os poderes:
→, ←, →, ←, →, ←, →.
Pulo duplo infinito:
Select, ←, ↑, ↓, ↓, ↑, ↓.
Regenerar-se sem usar garras:
→, ↑, ↓, →, ←, Select, Select.

Wolfenstein 3D

Invencibilidade
Pause o jogo, segure L + R e aperte A, A, B, A, A, A, A, A.

Pular de fase
Pause o jogo, segure L + R e aperte A, B, A, A, B, B, B.

Todas as armas, chaves, munições e energia
Pause o jogo, segure L + R e aperte A, B, B, A, A, A, A, A.

Cavaleiros
Anime Show

Rua Galvão Bueno, 782- Liberdade - São Paulo/SP

16 e 17
de Agosto de 2003
Show de Lançamento de
Os Cavaleiros do Zodíaco
no Brasil

"O evento que todos os fãs estavam esperando"

www.cavaleiroszodiaco.com.br/cas

1. venda/leilão de bonecos originais BANDAI
2. exibição dos primeiros episódios redublados
3. palestra com dubladores
4. episódios de HADES
5. concurso de cosplayers
6. animekê
7. exibição do making of da dublagem
e muito mais!!!

4x4 Evolution

Ter US$ 1 milhão
Coloque o Dreamcast Keyboard no quarto Slot (Slot D) e digite goldfinger.
Logo em seguida, digite givememoneyordie.

Crazy Taxi

Crazy Taxi

Habilitar bicicleta
Na tela de seleção de personagens, aperte L, R, L, R, L, R e A.
Habilitar modo Another Day
Na tela de seleção de personagens, aperte R e solte, segure ↓ + R e aperte A.
Habilitar modo Expert
Na tela de seleção de personagens, segure L + R + Start e aperte A.
Habilitar modo No Arrows
Na tela de seleção de personagens, segure ↓ + R + Start e aperte A.
Habilitar modo No Destination Mark
Na tela de seleção de personagens, segure ↓+ L + Start e aperte A.

Draconus: Cult of the Wyrm

Habilitar modo Cheat
Na tela inicial, com a mensagem "Press Start", aperte X, Y, Y, X, X, Y, Y, Start.
Invencibilidade
Habilite o modo Cheat e, durante o jogo, pause, segure L + R e aperte direita.
Limpar a tela de pause
Pause o jogo e aperte X + Y.
Passar a fase
Habilite o modo Cheat e, durante o jogo, pause, segure L + R e aperte baixo.
Recarregar energia
Habilite o modo Cheat e, durante o jogo, pause, segure L + R e aperte esquerda.

ESPN International Track & Field

Habilitar personagens
No lugar do nome, entre com os códigos abaixo:
Personagem azul claro: GER, Munich.
Personagem azul: USA, L.A..
Personagem bege: RUS, Moscow.
Personagem bronze: ESP, Helsinki.
Personagem laranja: FRA, Atlanta
Personagem marrom: ITA, Roma.
Personagem metálico: Athens.
Personagem ouro: CAN, Montreal.
Personagem prata: AUS, Sydney.
Personagem púrpura: CHN, Seoul.
Personagem verde: KEN, Mexico.
Personagem vermelha: JPN, Tokyo.

ESPN International Track & Field

Headhunter

Habilitar todas as armas com munição infinita
O Star Locker guarda todas as armas com munição infinita. Para abri-lo, complete o jogo sem salvar usando Hank Redwood's.

Kao – The Kangaroo

Aumentar glove
Durante o jogo, na tela de mapas, segure L + R e aperte ↓, →, ←, ↓, A.
Aumentar o tempo
Durante o jogo, na tela de mapas, segure L + R e aperte ↑, →, ↓, ←, A.
Passar de fase
Durante o jogo, na tela de mapas, segure L + R e aperte ↑, ↑, ←, ↓, X.
Selecionar fases
Durante o jogo, na tela de mapas, segure L + R e aperte ↑, ↓, →, ←, ↑, X.

Last Blade 2 - Final Edition

Habilitar personagem Kaede
Na tela de seleção de personagens, coloque o cursor sobre Kaede e aperte X, X, X, X, X, X, X, X, X, B, X.
Habilitar personagem Kouryu
Na tela de seleção de personagens, coloque o cursor sobre Kaede e aperte X, X, X, X, X, X, X, X, X, X, B, B, B, B, B, X, X, X, X.
Lutar contra Kotetsu
Na tela de seleção de personagens, coloque o cursor sobre Shingen e aperte X, X, X, X, X, B, B, B, B, B, B, B, B, B, X, X.

Kao - The Kangaroo

Looney Tunes: Space Race

Jogo sem GAGS
Na tela de passwords, escreva SUCCOTASH.
Turbo infinito
Na tela de passwords, escreva DUCKAMUCK.
Habilitar personagem Marvin Martian
Na tela de passwords, escreva REDWAGON.
Habilitar personagem Porky Pig
Na tela de passwords, escreva YAVARMINT.
Habilitar todas as fases e todos os personagens
Na tela de passwords, escreva CHEESFISH.
Habilitar todos os Acme Events
Na tela de passwords, escreva 3LILBOPS.
Habilitar todos os Challenges
Na tela de passwords, escreva MOIDALIZE.
Habilitar todos os itens
Na tela de passwords, escreva MICHIGANJ.
Habilitar fases
Na tela de passwords, entre com os códigos seguintes:
Fase Acme 2: MAROON.
Fase Galactorama 1: YOIKS.
Fase Galactorama 2: DODGPARRY.
Fase Mars 2: SCWEWBALL.
Fase Nebula: MRFUZZY.
Fase Off World 1: DURNIDGIT.
Fase Off World 2: PALOOKA.
Fase Wild West 1: HOGGRAVY.

Maken X

Habilitar todas as armas
Pause o jogo e aperte ↑, →, ←, ↓, B, L, R, A, →, X, B, ←, R, Y, ↑.
Invencibilidade
Pause o jogo e aperte ↓, ←, ↑, →, L, A, X, ←, R, B, Y, ↑, L, A, ↓.
Limpar tela de pause
Pause o jogo e aperte X + Y.

UM POVO QUE INVENTOU O JUDÔ, O AKIDÔ E O SUMÔ. NÃO IA PEGAR BEM FAZER DESENHO COM URSINHOS FELIZES OU PÔNEIS COLORIDOS.

Cavaleiros do Zodíaco no Cartoon Network.
De segunda a sexta, às 18h
Estréia dia 1º de setembro.

OS CAVALEIROS DO ZODIACO

CARTOON NETWORK
O MELHOR LUGAR PARA CARTOONS
CartoonNetwork.com.br

F/NAZCA S&S

Jogos que você encontra nesta edição

X2: Wolverine's Revenge

PlayStation 2

ESTRATÉGIA:
Tomb Raider: The Angel of Darkness

DICAS:
Freestyle Metal X
MVP Baseball 2003
Prisoner of War
Shinobi
Silent Scope 2: Dark Silhouette
SOCOM: US Navy Seals
Speed Kings
Spider-Man: The Movie
Stuntman
The Mark of Kri
V-Rally 3
Wakeboarding Unleashed
Way of the Samurai
Wipeout Fusion

PSOne

ESTRATÉGIA:
Final Fantasy Origins

DICAS:
Army Men Sarge's Heroes 2
Boombots
Colin McRae Rally
Fear Effect
Knockout Kings 2001
Nascar Rumble
Ready 2 Rumble: Round 2

Xbox

DICAS:
Inside Pitch 2003
Midnight Club 2
MLB SlugFest 2004
Splashdown
WhiteOut
X2: Wolverine's Revenge

GameCube

DICAS:
Baldur's Gate: Dark Alliance
Batman Vengeance
Black & Bruised
Disney's Magical Mirror Starring Mickey Mouse
Extreme-G 3
International Superstar Soccer 2
Jeremy McGrath Supercross World
Luigi's Mansion
MX Super Fly
NASCAR: Dirt to Daytona
Sonic Adventure DX
The Simpsons: Road Rage

Nintendo 64

DICAS:
All-Star Baseball '99
Cruis'n World
Extreme-G
Indy Racing League 2000
Quake 2
Road Rash 64

Game Boy Color

DICAS:
Austin Powers: Oh Behave!
Portal Runner
Razor Freestyle Scooter
Return of the Ninja
Rugrats: Time Travelers
San Francisco Rush 2049
Shrek: Fairy Tale FreakDown
Snoopy Tennis
Tom & Jerry In Mouse Attacks!
Turok: Rage Wars

Game Boy Advance

DICAS:
Iridion 2
Kao the Kangaroo
Pitfall: The Mayan Adventure
Rayman Advance
Ready 2 Rumble Boxing: Round 2
Rockman Zero
Shaun Palmer's Pro Snowboarder
Star Wars: Episode 2 The New Droid Army
Tomb Raider: The Prophecy
Wolfenstein 3D
X2: Wolverine's Revenge

Dreamcast

DICAS:
4x4 Evolution
Crazy Taxi
Draconus: Cult of the Wyrm
ESPN International Track & Field
Headhunter
Kao – The Kangaroo
Last Blade 2 – Final Edition
Looney Tunes: Space Race
Maken X

Tomb Raider: The Angel of Darkness